

DRAGON BALL GT

LA REVISTA OFICIAL

Gokuh + Vegeta + Piccolo ¡SUPERFUSIóN!

GUÍA DE COMBATE:

LAS TÉCNICAS DE FREEZA Y LAS FUERZAS ESPECIALES

¡REGALO! 4 GT-FILES

- SON GOKUH 4º nivel
- BOO
- MUTENROSHI
- BABY

CAPSULE CORP:

LOS LIBROS DE ARTE DE DB

NORMA Editorial







GRAN SORTEO
SORTEAMOS 10 JUEGOS DE ROL

DRAGON BALL GT

LA REVISTA OFICIAL

número 6 • abril 99

EDITORIAL

¡Bienvenidos un mes más a vuestra revista favorita, dragón maníacos! ¿Habéis metido ya en el armario la bufanda y la ropa de abrigo? Lo digo porque estamos en plena primavera y empieza a apretar el calorcito. Pero no nos despistemos y hablemos de **DBGT**, que es lo nuestro. La primera noticia es que mientras que en el Canal 33 de Catalunya ya ha finalizado la emisión de los capítulos de **GT**, al cierre de esta revista todavía no se sabe nada de los planes que el resto de televisiones tienen respecto a la serie. A ver si en próximos números podemos avanzar alguna cosa...

Por cierto, ¿le habéis echado ya un ojo a la revista? Pues este número viene de lo más jugoso, como podréis comprobar más adelante. Desde las secciones básicas como la **Enciclopedia GT** o el **Videoclub**, a **Mundo Dragon Ball**, que en esta ocasión nos ofrece la primera parte de la cronología de nuestra serie favorita. En **Capsule Corp.** daremos un repaso a los libros de arte dedicados a la obra de **Toriyama**. Sin lugar a dudas, auténticas piezas de coleccionismo. Pero... bueno, quizá será mejor que todo eso lo descubráis vosotros mismos, ¿no?

ÍNDICE

Radar

PONTE AL DÍA

La fecha definitiva de la publicación de la 2ª época de DBGT (más o menos)... Novedades sobre Dr. Slump y su mundo... Nuevas ediciones de las últimas obras de Toriyama... ¿En qué sitio vas a encontrar toda esta información sin tener que buscar entre toneladas de noticias sin interés? Nuestro Radar selecciona, una a una, entre las mejores noticias del mundo para que lo sepas todo, y todo ello servido de la mano de... ARMANDO VILA

DRAGON BALL GT 2ª ÉPOCA

Debido a un cambio de planes en la parrilla de lanzamientos de **Manga Films**, las fechas que os dábamos en el número anterior han sufrido un pequeño retraso. Pero ahora, por fin podemos deciros con seguridad que la segunda época de **Dragon Ball GT**, es decir, los 11 nuevos vídeos con los que se completará la colección, estarán disponibles a partir del día 28 de abril. Esperad todos a ver los anuncios en televisión, y el 28, pitando hacia la tienda a por el primer vídeo. La segunda cinta está programada para el 19 de mayo... siempre que algún imprevisto no provoque cambios de última hora. Por cierto, la emisión de la serie está a punto de llegar a su fin (si no ha acabado ya) en el Canal 33 de Catalunya, mientras que en el resto de España aún no hay noticias de un posible pase. Habrá que refrescarles la memoria... ■



NUEVA PELÍCULA DEL DR. SLUMP

Este año, en la **Toei Anime Fair**, uno de esos festivales de animé anuales en los que se presentan nuevas películas, normalmente muy breves (en este caso de productos del **Shonen Jump**), se presentará un nuevo producto de **Dr. Slump**. Esta nueva película, en la que los personajes aparecen como en el nuevo manga de esta serie, se titula **Dr. Slump Arane no bikkuri band (La terrorífica banda de Arale)**, y en ella se presentan tres nuevos personajes: el gran ladrón **Hachiemon**, su secuaz, el malvado **Nashibaba**, y **Haru no sei**, el fantasma de la primavera. Promete, ¿no? En el mismo festival se presentará un animé de **Yu-gi-oh**, un nuevo manga que está pegando fuerte, y otro de **Digimon Adventure**... ■



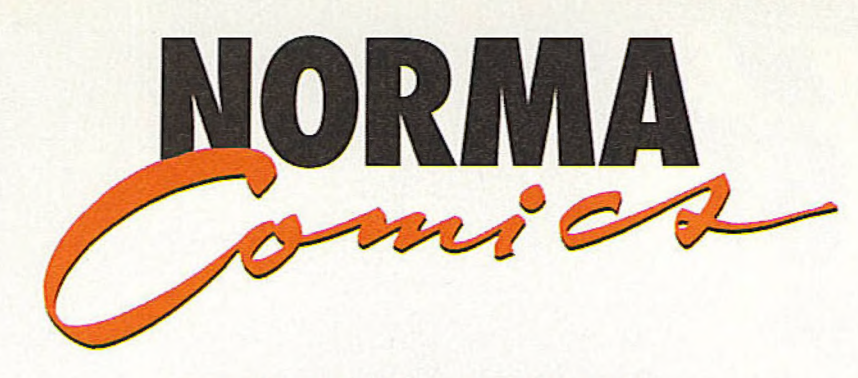
NUEVA EDICIÓN DE KAJIKA

El 13 de enero salió a la venta en Japón el volumen recopilatorio de **Kajika**. Este tomo único recopila los 12 episodios de esta serie, con 192 páginas de manga en total, y todo en blanco y negro, aunque en el **Shonen Jump** se publicaron páginas a color. Por cierto, **Toriyama** nos explica que ahora que su mujer le ayuda (con el ordenador) a hacer sus mangas, todo le va mucho mejor y se siente más feliz... Otras decisiones del "consejo familiar de **Akira Toriyama**", compuesto por su familia y sus bichos, peces incluidos, y al que se acaba de añadir un hamster, son la compra de más peces de colores... y la posible realización de una nueva serie de manga. ¿Será verdad? ■

¡YA ESTÁ AQUÍ EL SALÓ!

17º SALÓ INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA

Como cada mes de mayo, ya tenemos aquí el Saló Internacional del Còmic de Barcelona. Este año llega a su 17ª edición y se celebrará entre los dias 6 y 9 de dicho mes en la Estación de Francia, de forma que ya podéis prepararos para un fin de semana donde podréis conseguir casi todo lo que podáis imaginar relacionado con vuestras series favoritas. ¡Allí nos veremos! ■



TODA LA NOVEDAD Y ATRASADOS.
COMICS USA. MANGAS JAPONESES.
LIBROS DE ILUSTRACIÓN. CIENCIA FICCIÓN. CAMISETAS.
MERCHANDISING. POSTERS. NOVELAS. VÍDEOS.
MAQUETAS. PINS. REVISTAS. TARJETAS COLECCIONABLES...

SI NO ENCUENTRAS LOS COMICS QUE TE GUSTAN,
ES PORQUE NO QUIERES...

Barcelona
Passeig de Sant Joan, 7 y 9 • Tel.: (93) 245 45 26 / Fax: (93) 265 88 45

Barcelona
c/ Rosselló, 237 • Tel./Fax: (93) 237 40 56

Cambrils
Rambla Jaume I, 29 • Tel.: (977) 79 46 77

Castellón
c/ Alloza, 152 • Tel.: (964) 25 68 72

A Coruña
c/ San Andrés, 122 • Tel.: (981) 20 97 61

Girona
c/ Emili Grahit, 67 • Tel.: (972) 22 47 29

Granada
Centro Comercial Neptuno, local 78 • Tel.: (958) 25 83 02

Hospitalet
Isabel la Católica, 32 • Tel.: (93) 338 46 09

Madrid
c/ Preciados, 34 (Centro Mail)

Málaga
Centro Comercial Málaga Plaza • Tel./Fax: (95) 207 01 79

Palma de Mallorca
c/ Nuredduna, 7 • Tel./Fax: (971) 77 13 25

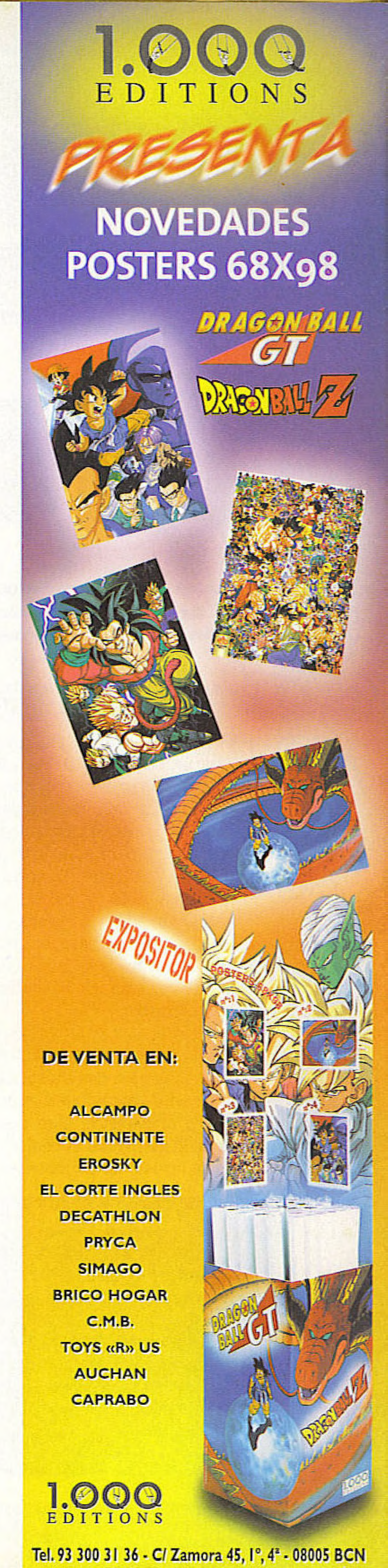
Palma de Mallorca
c/ Fco. Martí Mora, 14 • Tel./Fax: (971) 78 01 21

Pamplona
c/ Sancho el Fuerte, 31 • Tel.: (948) 27 45 07

Oviedo
c/ Ignacio Álvarez Castelao, 1, local 3 • Tel.: (98) 511 36 25

Sabadell
c/ Sant Antoni, 9 • Tel./Fax: (93) 725 89 61

Vigo
Ronda de Don Bosco, 22 • Tel./Fax: (986) 22 51 65



¿Y si Akira Toriyama...?

¿...hubiera dibujado el manga de DRAGON BALL GT? Ésta es una pregunta que la inmensa mayoría de aficionados de DRAGON BALL se han hecho en más de una ocasión. Ha sido el propio TORIYAMA, a través de diversos comentarios en diferentes medios, quien se ha encargado de responderla. Veamos ahora qué hubiera pasado... si hubiera aparecido el tomo 43 de DRAGON BALL.

EL TIEMPO

Si **Toriyama** siguiera dibujando el manga original de **DRAGON BALL GT** hubiera optado, en principio, por una opción un tanto radical: dar un salto en el tiempo lo suficientemente largo como para no utilizar a los personajes habituales. Ya no se trataría de un salto de cinco o diez años, como mínimo la historia continuaría cien años después en un intento de "limpiar" la fauna que al final del volumen 42 habitaban el **Dragon World**.

De esta manera, habría tenido carta blanca para desarrollar cuantos nuevos personajes hubiera deseado el maestro, algo que no ha podido permitirse desde el principio de la historia. En resumen, se trataría de volver a crear nuevos **Klilyns**, **Bulmas**, **Yamchas**... una forma como cualquier otra de "enterrar" a un **Gokuh** que con su carisma y popularidad ha eclipsado a cuantos personajes se han creado a su alrededor.

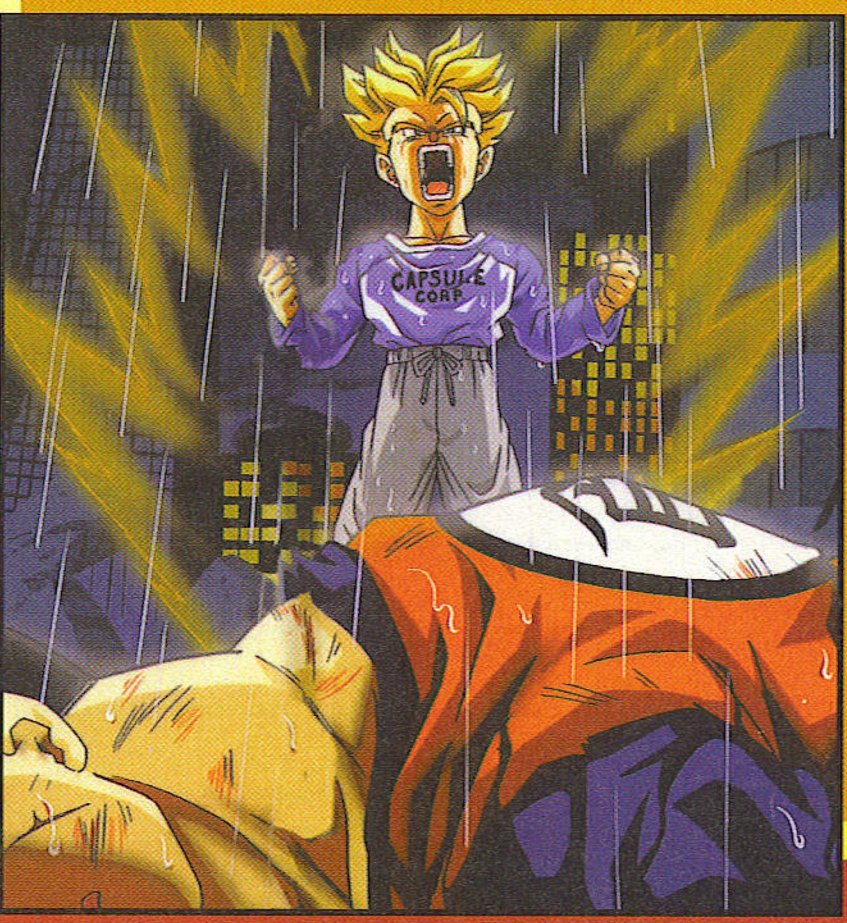
EL CAMPO DE BATALLA

La espiral de poder, ha llevado a los personajes de **DRAGON BALL** a combatir hasta los más lejanos rincones del universo. Sin embargo, para unos nuevos protagonistas con poderes más moderados, la Tierra podría ser un campo de batalla lo suficientemente amplio como para vivir un buen número de aventuras. ■

EL ENTORNO

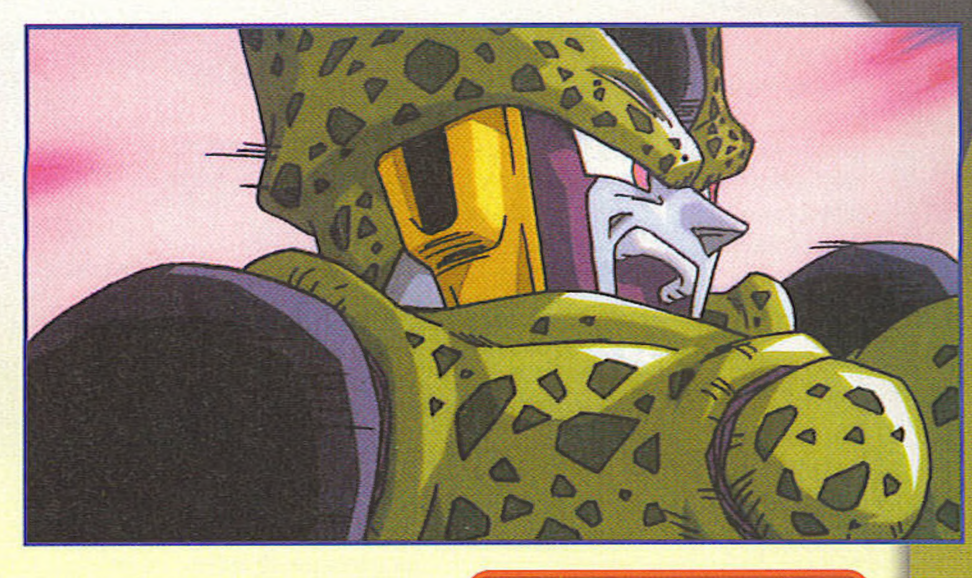
Si la historia continuase un mínimo de cien años después, la intención de **Toriyama** hubiera sido la de presentar un mundo hostil y peligroso para vivir. Sería un lugar donde realmente fuera

En la película UN FUTURO DIFERENTE, se nos mostraba un planeta Tierra desolado por los temibles androides del DR. GERO. ¿Hubiera TORIYAMA ambientado GT en un escenario similar?



UN NUEVO PRINCIPIO

Como mínimo, en un par de veces, **Toriyama** ha intentado empezar de cero con **Dragon Ball**. Tras el 23er Torneo de Artes Marciales y tras la derrota de **Cell**, parecía que la serie empezaba a discurrir en una línea completamente nueva, pero el peso de los personajes más importantes siempre ha llevado a continuaciones más "normales". ■



necesaria la presencia de nuevos héroes, muy alejados de aquella generación que nacía con el poder de destruir mundos casi sin desearlo. Antes de terminar con la etapa de **Boo**, la intención del autor era la de hacer limpieza en el **Dragon World**: aniquilación total de los personajes, destrucción del templo divino y de la Tierra... Aunque hubiera sido una manera muy dramática de finalizar, eso le habría dado la oportunidad de retomar la serie partiendo de cero. De ahí la necesidad de seguir la historia en una época diferente y con un entorno completamente distinto.

LOS PERSONAJES

Como hemos comentado anteriormente, la premisa de la que partiría -en parte- la serie sería volver a presentar personajes tan frescos y libres como al principio de **Dragon Ball**. Básicamente, la idea consistiría en rebajar el nivel de combate de una vez por todas, tratando de evitar una escalada de poder que llevara a los personajes a niveles cuasi divinos. Por otro lado, **Toriyama** siempre ha mostrado su predilección por un personaje en concreto: **Mr. Satan**. Aunque la acción se trasladase a siglos después, el abuelo de **Pan** contaría con un papel protagonista gracias a sus características: una ausencia total de superpoderes y el haberse convertido -para bien o para mal- en un legendario defensor de la humanidad.

EL ARGUMENTO

Con unos personajes, entorno y época diferentes, el argumento consistiría en presentar a una humanidad oprimida por una amenaza en concreto: en principio, se trataría de un tira-



El pequeño Gokuh Jr. recupera en parte el carácter del primer Son Gokuh, convertido en DBGT en poco menos que un dios.

EL INVENCIBLE SON GOKUH

Que **Gokuh** es un personaje realmente invencible es algo que el propio **Toriyama** sabe muy bien. Desde la saga de **Freeza**, el autor ha intentado acabar con él en varias ocasiones: explotando con un planeta, sacrificándose por sus amigos y/o la humanidad... Pero la abrumadora popularidad de **Gokuh** siempre ha hecho que **Toriyama** volviera a rescatarlo, convirtiéndose en ocasiones en un auténtico escollo a la hora de desarrollar nuevos personajes. Por esta razón, en una posible continuación se intentaría descartar en lo posible al bueno de **Kakarotto**. ■



no o tiranos sin nadie que se atreviera a hacerles frente. Estos nuevos enemigos podrían tener diversos orígenes, ya fueran invasores alienígenas, extradimensionales o terrícolas superpoderosos (incluso podría darse el caso de que se tratara de un descendiente de los personajes actuales). Otra posibilidad sería la de representar a esta amenaza bajo la forma de nuevos saiyans venidos del espacio exterior. Recordemos que el origen de los saiyans es desconocido, ya que los del planeta Vegeta fueron encontrados por los tsufurs vagando sin rumbo fijo en el espacio.

Con el enemigo planteado, a **Toriyama** le hubiera gustado tomar un grupo de jóvenes personajes de un nivel de combate medio capitaneados por un "veterano". Por si no lo habéis adivinado, este veterano sería el mismísimo **Mr. Satan** trasladado a este tiempo por un capricho del destino: los nuevos personajes habrían reunido las siete bolas mágicas, pidiendo como deseo que reapareciera el legendario guerrero que acabó con las amenazas de **Majin Boo** y **Cell**. Para su desgracia, su propio pensamiento se centraría en la figura de **Mr. Satan**, convirtiendo esta nueva esperanza en un intento completamente fallido... o no. Además, que las bolas siguieran existiendo significaría que **Piccolo** o un descendiente suyo viviría.

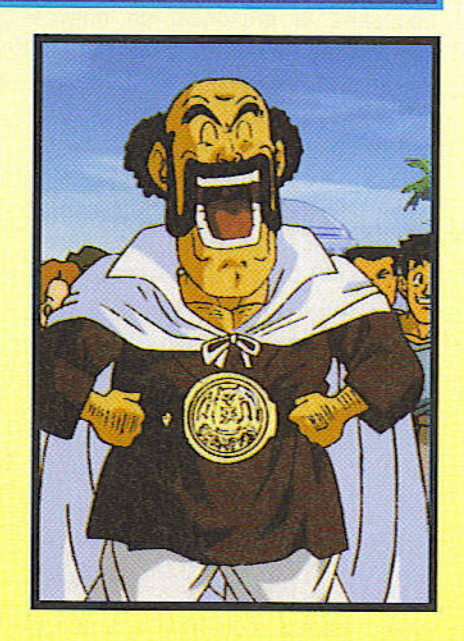
Y hasta aquí una interesante visión de lo que podría haber sido el mundo de **Dragon Ball** si **Akira Toriyama** no se hubiera aburrido de contar las aventuras de **Gokuh** y sus amigos. Hasta el momento, parece que esta línea argumental o cualquier otra continuación no está en los planes del autor, pero soñar no cuesta nada, ¿verdad?

Manuel Guerrero

LA ESPIRAL DE PODER

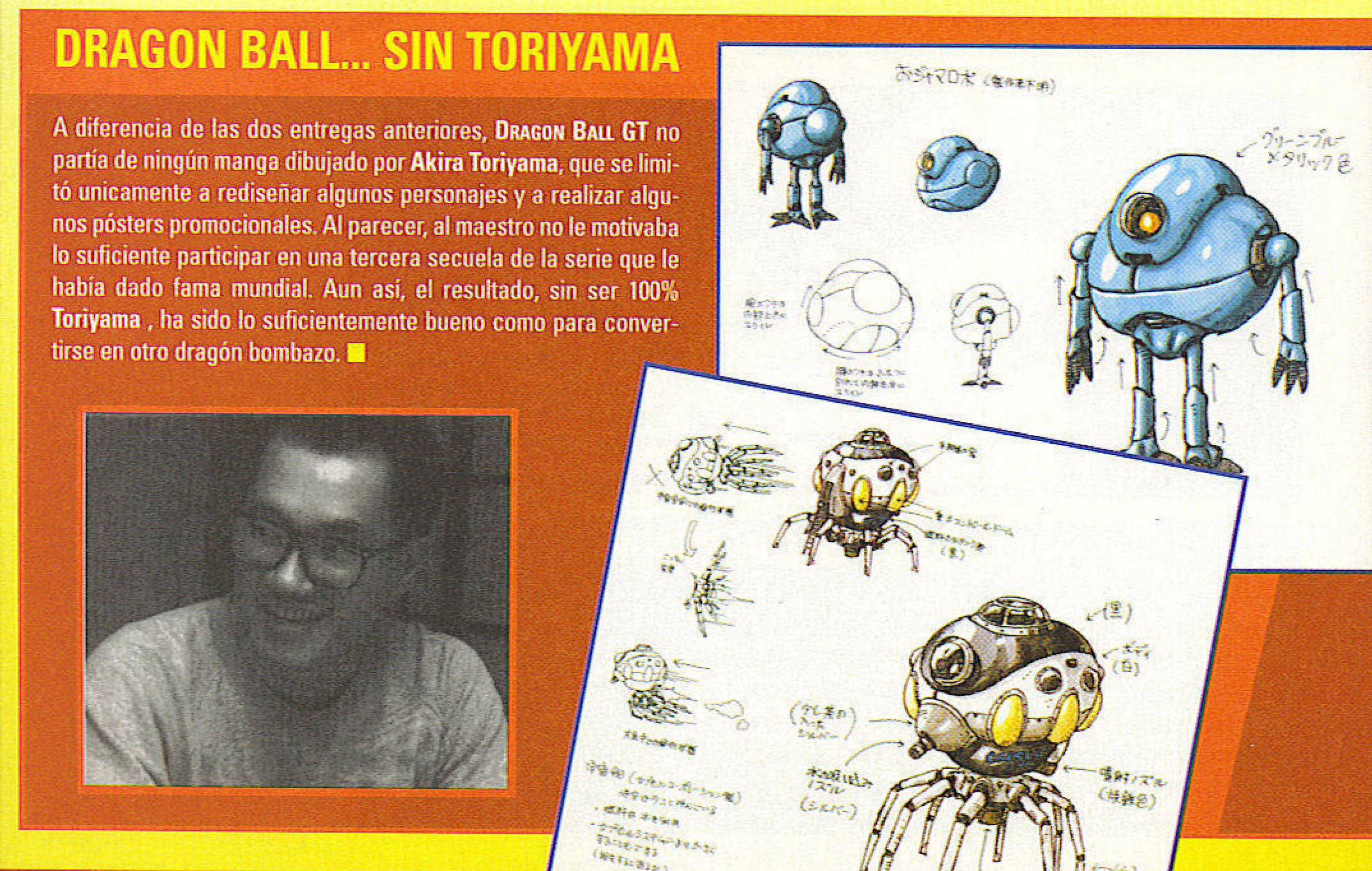


Uno de los problemas principales a la hora de continuar con **Dragon Ball** ha sido la continua espiral de poder que ha llevado a presentar enemigos cada vez más fuertes y con un poder difícil de imaginar. Si **Freeza** ya podía destruir planetas con la punta de un dedo, ¿qué no podrían hacer **Cell** o el **Majin Boo**? Empezar de cero daría la posibilidad de contar con amenazas hasta cierto punto más coherentes.



DRAGON BALL... SIN TORIYAMA

A diferencia de las dos entregas anteriores, **Dragon Ball GT** no partía de ningún manga dibujado por **Akira Toriyama**, que se limitó únicamente a rediseñar algunos personajes y a realizar algunos pósters promocionales. Al parecer, al maestro no le motivaba lo suficiente participar en una tercera secuela de la serie que le había dado fama mundial. Aun así, el resultado, sin ser 100% **Toriyama**, ha sido lo suficientemente bueno como para convertirse en otro dragón bombazo.



¿Y si...?

¡Inventa tu propia historia de DB!

DIBUJO DE: BEATRIZ LOZANO MÉNDEZ

El que más y el que menos conoce la historia de DRAGON BALL: los personajes principales, las batallas más épicas... Pero, ¿qué pasaría si, por un momento, tuviéramos la oportunidad de cambiar el rumbo de las cosas? ¿Qué inesperadas transformaciones sufrirían las vidas de nuestros esforzados héroes? Tú puedes decidirlo. Nosotros te propondremos una historia y tú nos darás un nuevo final.

La pregunta del mes pasado era: **¿Y si para derrotar a Boo, nuestros amigos Gokuh, Vegeta y Piccolo se hubieran fusionado? ¿Cual sería el resultado? La ganadora, Beatriz Lozano Méndez, de Esplugues de Llobregat, le da la vuelta a al universo DRAGON BALL y nos cuenta su versión:**

Gokuh llega a la Tierra con los pendientes **Potara** y, ante la negativa de todo el mundo a fusionarse con él, sólo le queda una alternativa: hacerlo con **Piccolo**. El resultado es tan terrible que ni siquiera **Boo** reconoce qué parte pertenece a quién. Una vez enfrentados, el malvado monstruo rosa descubre que **Piccoku** no es rival para él. Pero por suerte para ellos, de pronto aparece **Vegeta** por allí y, ni corto ni perezoso, **Piccoku** le pide que se una a él usando la técnica de fusión del planeta Metamor. **Vegeta**, por una vez en la vida, siente miedo ante algo. De hecho, le aterroriza que el aspecto resultante sea peor que la suma de sus dos amigos (que ya dan bastante grima), por lo que huye como alma que lleva el diablo, con **Piccoku** pisándole los talones.

A todo esto, **Boo** se aburre como una ostra con la discusión y, mientras va leyendo cómics, decide zamparse un enorme pastel hecho con toda la gente que ha convertido en chocolatinas y presidido por las figuras de cacao de **Bulma** y **Chichi**. Finalmente, **Piccoku** consigue convencer a un agotado **Vegeta** y, tras producirse la fusión (que es tan horrible que su nombre no merece ser escrito), van en busca de **Boo**. Todo el esfuerzo ha sido inútil, ya que el monstruo la ha palmado por culpa de la terrible indigestión que le ha causado el pastel.

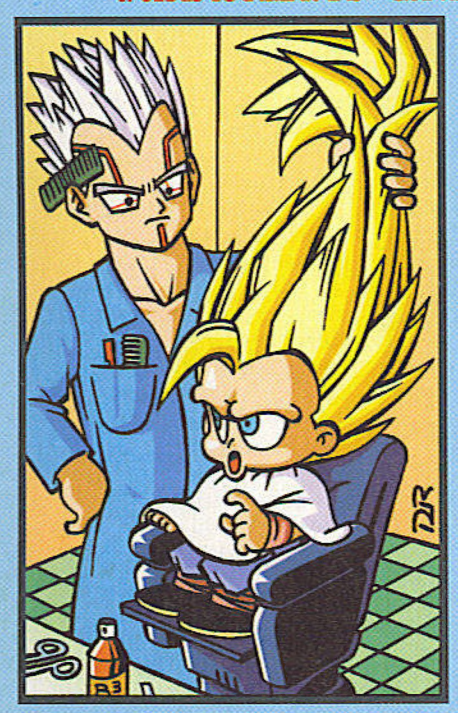
Observa el dibujo de al lado. Ponte en situación ¿Estás preparado? Pues ahí va el ¿Y si...? del mes que viene: Todos sabeis que **Pan**, aprovechando un descuido de **Goten**, se coló en la nave Tako para vivir la aventura espacial que ya conocemos, pero... ¿Y si esto no hubiera pasado? **¿Y si GOTEN hubiera sido el tercer tripulante de la nave, como estaba planeado en un pricipio?** Escribe antes del 10 de mayo a: **¿Y si...? NORMA Editorial, C/Fluviá, 89. 08019 Barcelona. Los relatos no deberán pasar de un folio de extensión. El ganador verá publicada su historia y recibirá una genial agenda de DRAGON BALL GT de regalo.**

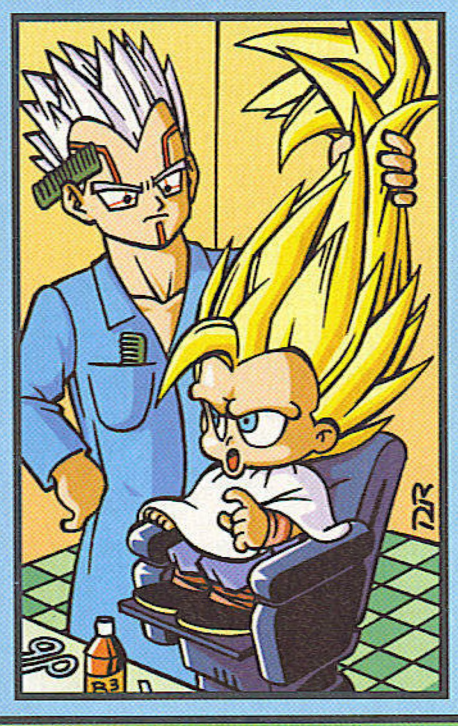


DAVID RAMÍREZ PRESENTA...

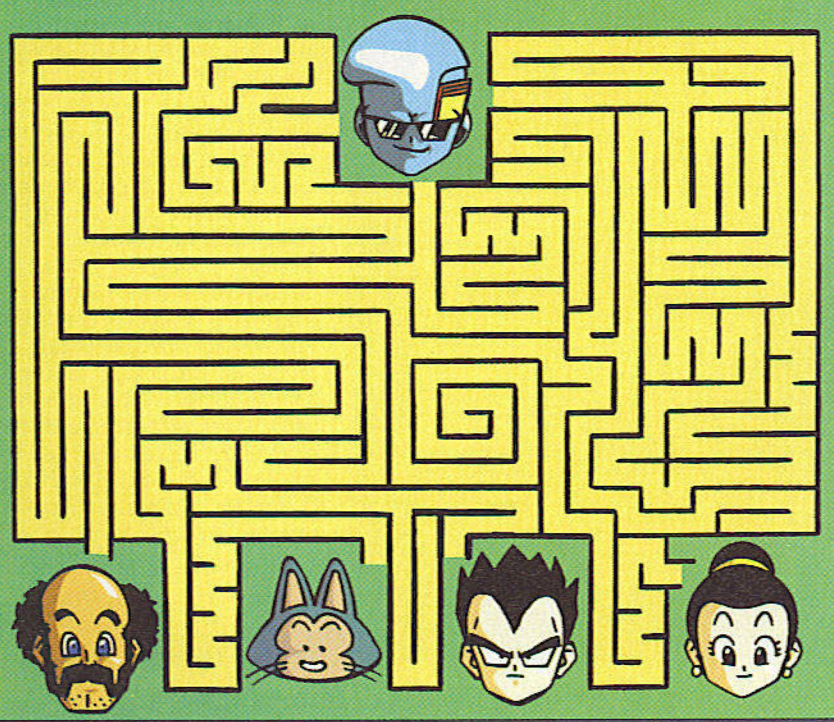
¡¡PASA GTIEMPOS!!

GOKUH ESTÁ HARTO DE SU MELENA DE SUPER SAIYAN NIVEL 3, Y QUIERE QUE LE HAGAN ALGO DIFERENTE. HABLANDO DE DIFERENCIAS... ¿PUEDES LOCALIZAR LAS 7 QUE HAY ENTRE ESTOS DOS DIBUJOS?



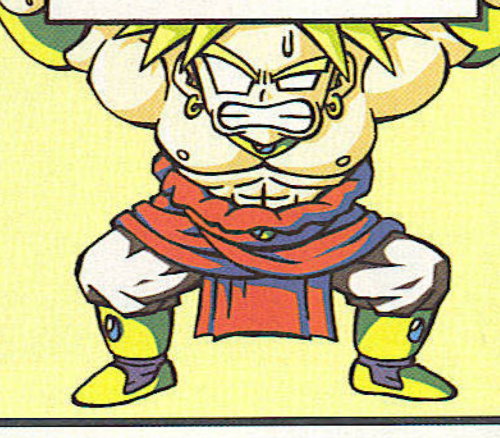


BABY ACABA DE LLEGAR A LA TIERRA Y QUIERE POSEER EL CUERPO DEL SER MÁS PODEROSO DE NUESTRO PLANETA ¡TENDRÁS QUE GUIARLO PARA QUE CONSIGA INTRODUCIRSE EN VEGETA!



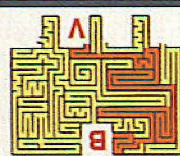
ESTE "PEAZO" SOPA DE LETRAS ES DEMASIADO INCLUSO PARA BROLY Y NO LA PODRÁ SOSTENER DURANTE MUCHO TIEMPO, ASÍ QUE... ¡ENCUENTRA RÁPIDAMENTE LOS NOMBRES DE DIEZ PERSONAJES QUE SALEN EN LAS PELÍCULAS DE DBZ!

S	O	P	A	I	3	4	S
I	H	A	D	B	8	U	O
F	N	L	R	A	G	O	R
I	O	O	O	A	D	A	D
L	L	K	R	B	R	C	O
Y	A	A	T	O	A	A	C
S	P	V	R	U	G	L	O
R	U	I	U	J	O	O	M
J	T	L	N	A	N	O	O
R	A	L	E	C	B	C	U
J	D	N	T	K	A	N	N
K	E	E	E	E	L	U	A
C	O	A	S	M	L	E	T
I	R	N	I	T	B	T	A
L	O	H	D	R	I	A	P
R	S	D	O	M	E	M	I
A	T	L	S	I	E	O	O
G	O	U	R	M	E	T	N



COLOR: NICOLE FRANK Y J.M. ÁLVAREZ

SOLUCIONES:



LA SOPA DE LETRAS
1. A 13
2. Broly
3. Paragus
4. Boujack
5. Coola
6. Tapion
7. Janemba
8. Hoi
9. Gourmet
10. Garlick Jr.

LAS SIETE DIFERENCIAS
1. Mechón Vegeta Baby
2. Pelo Gokuh parte superior
3. Pelo Gokuh oreja izquierda
4. Cuello izquierdo bata V. Baby
5. Utensilio bolsillo V. Baby
6. Orificio espray
7. Baldosa inferior derecha

Guía de COMBATE

Los mejores golpes

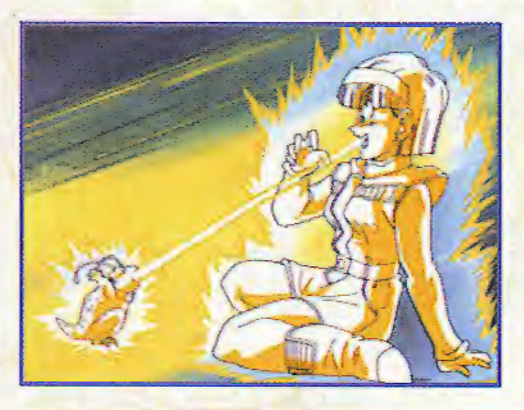
Este mes haremos un repaso a las técnicas de combate más importantes y emblemáticas utilizadas por FREEZA y su ejército, las Fuerzas Especiales. Ni que decir tiene que, por culpa de ellas, nuestros amigos las pasaron moradas en más de una ocasión.

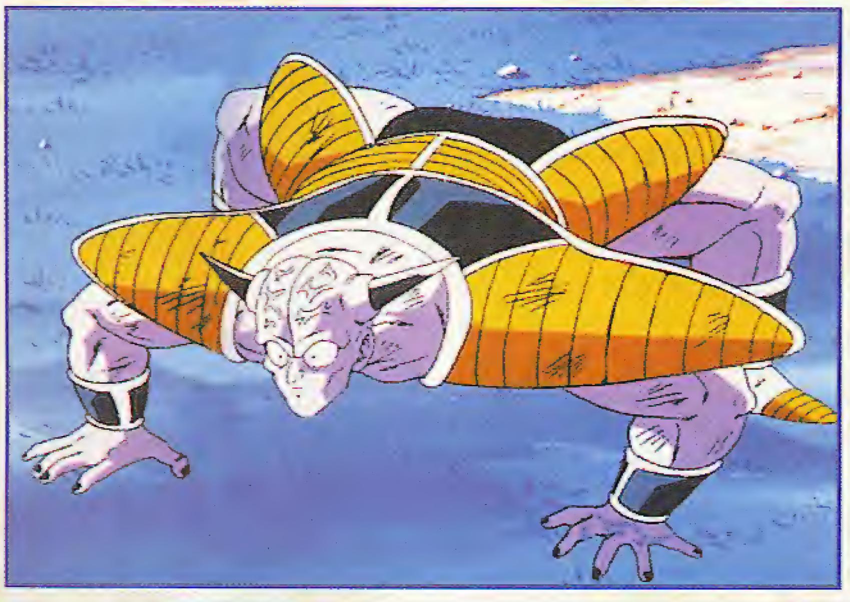
POR X. REBIS

BODY CHANGE

Cambio de cuerpo
Primera aparición: DBZ capítulo 73
Creador: Ginew

Es la más terrible de las técnicas de **Ginew**, el líder de las **Tokusentai** (Fuerzas Especiales) y el guerrero más poderoso a las órdenes de **Freeza**. La técnica se inicia extendiendo ambas manos a los lados del cuerpo y emitiendo una ráfaga de energía que envuelve al rival. Después de esto, una pequeña bola de luz (presumiblemente el alma) se desprende de ambos contrincantes y se introduce en el otro a través de la boca. De este modo se realiza un intercambio de cuerpo, es decir, que el que la realiza se queda con el cuerpo de su enemigo, mientras que éste queda atrapado en el suyo. **Ginew** solía malherir su propio cuerpo antes de realizarla para mermar aún más las posibilidades de su desorientado enemigo una vez realizado el cambio. El *body change* es una técnica raramente utilizada por **Ginew**, ya que debía encontrar a un guerrero más poderoso que él para que le fuera realmente útil. El cuerpo de **Ginew** que conocemos podría no ser originariamente suyo, sino simplemente uno poderoso que hubiera adquirido con esta valiosa técnica. Tras su llegada a Namek, utilizó esta técnica contra **Gokuh**, el cual superaba ampliamente sus 120.000 unidades de fuerza de combate, pero para su desgracia no pudo controlar lo suficiente el cuerpo del saiyan, con lo que no sobrepasó las 23.000 unidades de fuerza. Después trató en dos ocasiones de robar el cuerpo a **Vegeta**, pero la habilidad de **Gokuh** evitó que pudiera hacerlo, recuperando de paso su propio cuerpo y encerrando a **Ginew** en el cuerpo de una rana nativa.

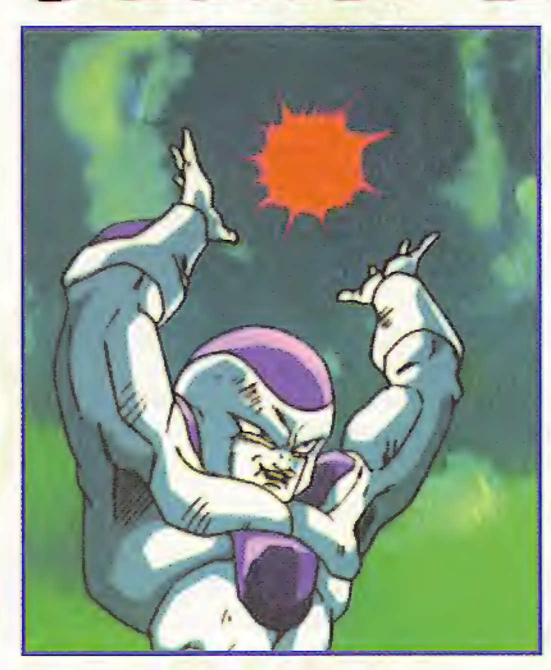






DEATH BALL

La bola de la muerte
Primera aparición: DBZ capítulo 86
Creador: Freeza

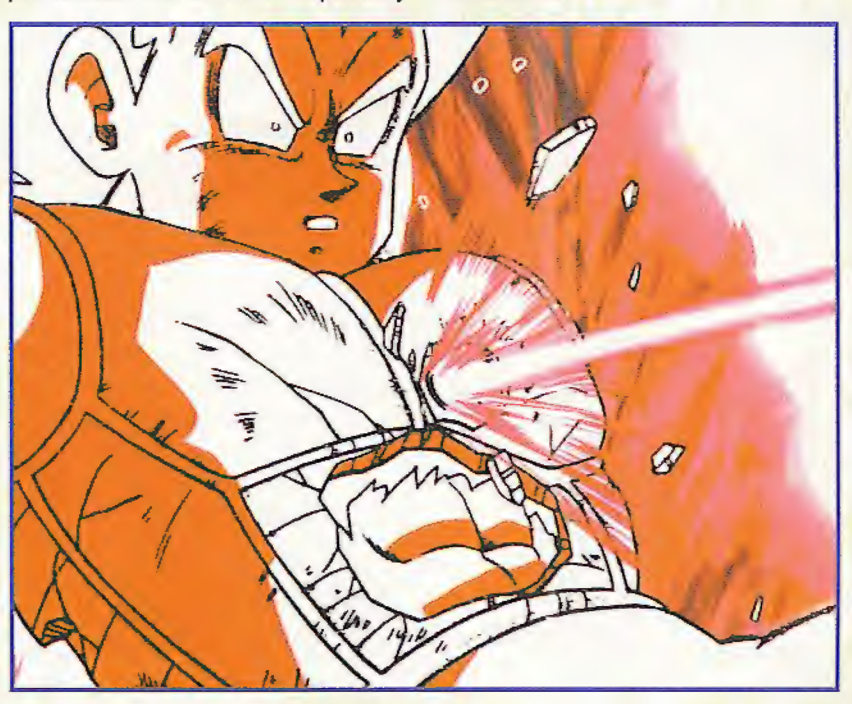


La *death ball* es la técnica más poderosa del arsenal de **Freeza**. Se alza el dedo índice por encima de la cabeza y tras concentrar la energía necesaria se crea una bola de energía oscura rodeada de rayos de energía estática. Cuando se considera lo suficientemente poderosa se dirige el dedo hacia el objetivo y la bola sale disparada hacia él. Esta bola de energía puede poseer el poder necesario para destruir un planeta entero y todos sus habitantes. **Freeza** no la utiliza demasiado a menudo (es un decir) dado su poder, y simplemente la efectúa cuando la destrucción de un planeta le parece imprescindible (lo cual suele ser demasiado a menudo). Dos planetas destruidos por esta poderosa técnica son Vegeta y Namek. El primero de los dos fue destruido desde la órbita por un **Freeza** temeroso del potencial de los saiyans, mientras que la destrucción del segundo la llevó a cabo al verse contra las cuerdas en el combate contra el último saiyan (hasta que el resto revivió) sobre la superficie de dicho planeta. Por supuesto, su capacidad para sobrevivir en el espacio exterior le aseguraba el seguir con vida...

FREEZA BEAM

El rayo de Freeza
Primera aparición: DBZ capítulo 48
Creador: Freeza

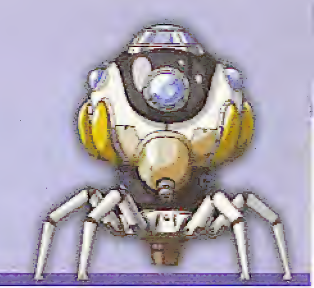
Aunque no era el ataque más poderoso de **Freeza**, sí que era el más característico de todos los que utilizó. Desde la punta de su dedo índice, disparaba un fino y rápido rayo de energía capaz de fulminar a cualquier enemigo. Cuando **Freeza** se transformó y alcanzó su estado definitivo, el rayo aumentó en velocidad, delgadez y fuerza, convirtiéndose en un arma ideal para los asesinatos del despiadado tirano espacial. La primera vez que fuimos testigos de su utilización fue durante el asalto al poblado namek de Muri, en el que **Freeza** utilizó esta técnica para acabar con la vida del pequeño amigo de **Dende** llamado **Kargo**, que intentaba escapar de la masacre que sufría su pueblo a manos del tirano y sus guardaespaldas. Otras víctimas posteriores del *Freeza beam* fueron el mismo **Dende** (ésta parece la ténica idonea para acabar con pequeños y molestos nameks) y **Vegeta**, al cual atravesó el corazón limpiamente. También **Gokuh** sintió los efectos del *freeza beam* en sus carnes, pero ni siquiera un impacto directo del ataque a su mandíbula pudo frenar las ansias del saiyan por acabar con el tirano espacial y vengar a sus amigos. Otro luchador que utilizó frecuentemente esta técnica fue **Cell**, que como ya sabréis, estaba creado a partir de material genético de **Freeza** y otros muchos luchadores.





CAPSULE CORP.

EL MERCHANDISING DE DRAGON BALL



Los libros de arte de Akira Toriyama

En el número 3 de la revista os hablábamos de las publicaciones japonesas que existen sobre DRAGON BALL, y os anunciábamos que os hablaríamos de los buscadísimos *Art Books* (o libros de arte). Los libros de arte de DRAGON BALL son poco menos que excepcionales. Editados en papel satinado de excelente calidad con cubierta dura y sobrecubierta de papel *couché*, en ellos podemos encontrar todas las ilustraciones de nuestra serie preferida, además de cronologías, bibliografías y entrevistas con el maestro AKIRA TORIYAMA.

POR MANUEL GUERRERO

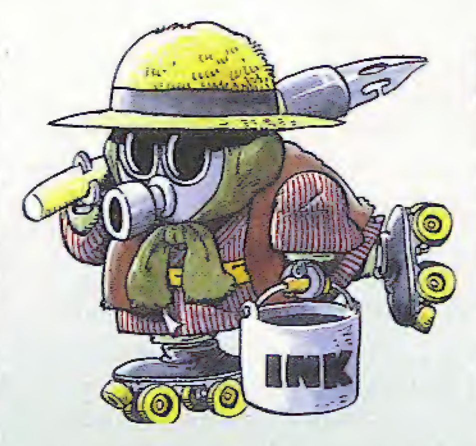
Toriyama es uno de los autores que ha visto publicados mayor número de libros sobre su obra en muy poco tiempo. Sin embargo, encontramos muchas similitudes entre ellos (muchas ilustraciones se repiten en unos y otros); esto es debido a que cada versión que se hace mejora en calidad y formato, aprovechando para añadir ilustraciones nuevas a las anteriormente publicadas. A continuación vamos a ver los diferentes libros de arte de DRAGON BALL que han sido publicados hasta ahora:

AKIRA TORIYAMA: THE WORLD

Fue el primer libro de arte que se editó en homenaje a **Akira Toriyama**, de quien el libro no solamente ofrece ilustraciones de DRAGON BALL, sino también otras

AKIRA TORIYAMA: THE WORLD



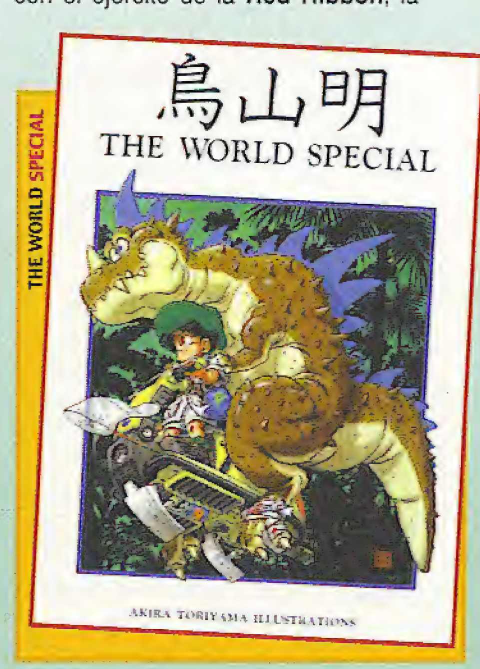


muy primerizas. De todas maneras, se centra principalmente en otra de sus obras más famosas: DR. SLUMP. Cabe destacar una historia a color de DR. SLUMP, una sección con los diseños de los monstruos del videojuego DRAGON QUEST y los bocetos originales que hizo **Toriyama** para DRAGON BALL. También se incluyen fotografías del famoso **Bird Studio**, una bibliografía... todo esto, eso sí, en riguroso japonés. Este libro fue editado por **Shueisha** a principios de 1990 en tapa blanda y consta de 100 páginas en las que encontramos una entrevista al autor y a sus ayudantes. Como curiosidad os diremos que en los tiempos de máximo auge de DRAGON BALL en nuestro país, este libro se importó a una gran parte de las librerías especializadas, por lo que no es raro que más de un otaku de DRAGON BALL lo haya conseguido o que incluso pueda conseguirlo todavía.

THE WORLD SPECIAL

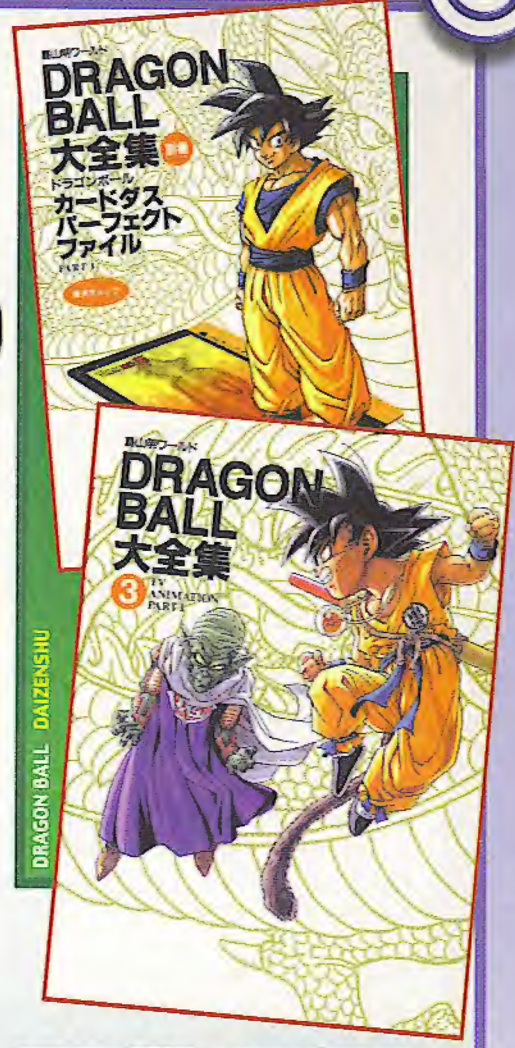
Versión mejorada y ampliada del AKIRA TORIYAMA: THE WORLD en formato de lujo, editado en tapa dura y centrándose mucho más que el anterior en la serie que empezaba a arrasar en Japón: DRAGON BALL. Este libro se editó hacia finales de 1990, y se tardó muy poco en mejorarlo, ya que el público pedía a gritos más ilustraciones de DRAGON BALL. A lo largo de sus 134 páginas a color encontramos ilustraciones de todas las etapas de la serie: la primera búsqueda de las bolas de dragón, el enfrentamiento con el ejército de la **Red Ribbon**, la

THE WORLD SPECIAL





Ilustraciones tan divertidas como ésta, inédita en nuestro país, son una pequeña muestra de lo que podéis localizar en el interior de cualquiera de estos volúmenes. Algunos son muy difíciles de encontrar (en algún caso imposible), pero si veis alguno por ahí, haceros con él sin dudarlo.



lucha contra **Tao Pai Pai** y los Torneos de Artes marciales...

Además de bocetos preliminares, que son muy curiosos ya que nos muestran la primera idea de **Toriyama** cuando creó a los personajes principales de la serie, también se incluye una nueva entrevista actualizada al autor. Lo que probablemente os llamará más la atención de este libro de arte son las páginas en las que podemos ver el proceso de creación, paso a paso, de un dibujo de **Akira Toriyama** (en concreto, se trata de la ilustración de la portada). Este tomo también ha sido importado a las librerías especializadas de España pero es muy difícil que hoy en día podáis encontrar algún ejemplar perdido.

AKIRA TORIYAMA EXHIBITION

Éste es el mejor y más completo de todos los libros de ilustraciones de **Akira Toriyama**. Recoge diversas facetas del autor: DRAGON BALL, DR. SLUMP, historias cortas, diseños para videojuegos, películas... Se editó como libro conmemorativo de la exposición que se hizo en Tokyo sobre sus obras, y por esta razón abarca la totalidad de sus trabajos hasta la fecha. Tiene la particularidad de estar editado por el Comité ejecutivo de la Akira Toriyama Exhibition (los organizadores de este evento) en sentido de lectura occidental, con los textos en japonés e inglés, para que esta parte del mundo pueda gozar también de sus pensamientos como autor. Fue publicado para su distribución exclusiva en la exposición a modo de catálogo y con miras al mercado extranjero.

Existe un AKIRA TORIYAMA EXHIBITION muy limitado que no es nada más que una actualización del original. Se han incluido una serie de páginas con ilustraciones del videojuego CHRONO TRIGGER y otras colaboraciones dentro del mundo multimedia.



DRAGON BALL DAIZENSHU

La traducción del título lo indica todo: LA GRAN ENCICLOPEDIA DE DRAGON BALL. Esta colección de siete volúmenes (en claro homenaje a las siete bolas del dragón) es una recopilación de datos, digamos, "póstuma" de la serie. Su aparición fue provocada por el final de la serie de manga impuesta por el autor.
Cada uno de ellos se centra en un aspecto diferente tanto del manga como de la serie de televisión, formando todos juntos el compendio de información más completo jamás publicado sobre DRAGON BALL, combinando gran cantidad de textos con material gráfico. Se incluye también una entrevista en cada ejemplar que nos da una visión más profunda de ese gran dibujante y su opinión sobre su propia obra a lo largo y ancho de los años en los que fue publicada. Su edición es de lujo: tapa dura con cubierta a color y papel satinado en su interior. ■

REPORT · Reportaje del mes · Reportaje ·

Jornada MANGA
EL CORTE INGLÉS

El pasado día 19 de marzo estuvimos en la jornada manga que El Corte Inglés de Barcelona Diagonal había organizado para celebrar su 25º aniversario. Ni que decir tiene que fue una oportunidad única para pasar un día entre amigos, gente a la que le gusta el manga y profesionales del medio... Seguidamente vamos a haceros un breve resumen de lo que allí aconteció.

La mañana fue muy tranquila, ya que solamente asistieron los colegios que tenían programada su visita, aunque ya empezábamos a ver a los habituales otakus que se dan cita desde primera hora en todos estos eventos. Se proyectaron las películas Mi vecino Totoro y Dragon Ball, la aventura mística. **Mary Molina** y **Bárbara Pesquer** (de la revista Dokan) hicieron una pequeña demostración de escritura japonesa ante los asistentes, los cuales no paraban de pedir que escribieran sus nombres en japonés. Una experiencia interesante y, sobre todo, muy divertida. Tras este acto se hizo un descanso de tres horas durante el cual se pudo escuchar algo de música de manga y animé.

Al comenzar la tarde la cosa prometía mucho. La gente tenía muchas ganas de pasarlo bien, y lo consiguieron viendo las proyecciones de la película de Los Caballeros del Zodíaco y de los tres primeros episodios de Evangelion. Después comenzó lo más interesante de la tarde, la esperada mesa redonda, a la cual asistió una representación muy amplia de los profesionales del manga, entre ellos **Nuria Teuler** y **Ernesto Navarro** de Kame, **Mary Molina** de Dokan o **Annabel Espada** de Neko. En la mesa se despejaron muchas dudas sobre las editoriales de manga y animé de nuestro país y se anunciaron algunas nuevas series que se emitirán por televisión, como Card Captor Sakura y Rurouni Kenshin.

Nacho Fernández fue la gran estrella de la tarde, dibujando a destajo para todos los asistentes, que podían verlo en acción a través de una pantalla gigante de vídeo. Al final recibió una gran ovación del público, que quedó encantado con su trabajo. Y para finalizar, hubo un concurso de dibujo, que resultó francamente reñido (¡parece que todo el mundo sabe dibujar menos nosotros!). Al final, se alzó con la victoria **Míriam Álvarez**, una chica de Barcelona con mucha habilidad y que promete mucho como ilustradora de manga. ¡Felicidades desde la redacción de la revista! Por nuestra parte, sólo nos queda esperar que **El Corte Inglés** organice otra jornada tan interesante como ésta... viendo el espectácular éxito de asistencia y ventas que ha tenido. ■

Manuel Guerrero

La demostración de escritura japonesa fue todo un éxito.



La mesa redonda de la tarde despertó un gran interés entre los asistentes.

Si quieres saber lo que sucede cuando se unen dos tiendas líderes en ocio...



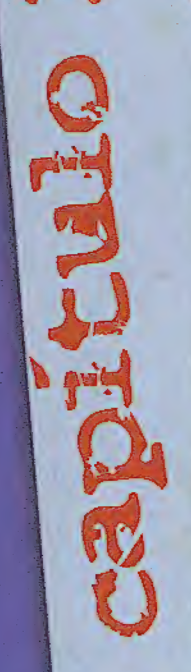
NORMA

Comics

...VEN A VERLO

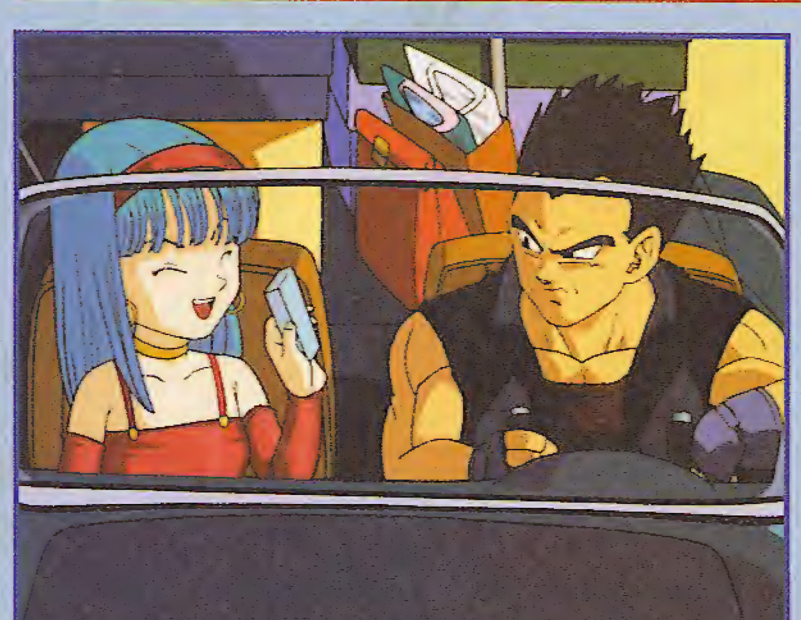
NUEVA MEGASTORE EN MADRID
C/ PRECIADOS, 34

INFORMÁTICA • VIDEOJUEGOS • CÓMICS • JUEGOS EN RED
MERCHANDISING • MANGA • ROL • y mucho más...



VEGETA ES POSEÍDO

(Yabou kansei!? Nottorareta Vegeta)



Lo único que causa auténtico terror al príncipe de los saiyans... es salir de compras con la caprichosa BRA.

Vegeta y **Bra** vuelven en coche de un ajetreado día de compras. Todo está muy tranquilo, e incluso **Vegeta** parece estar de bastante buen humor. De hecho, cuando unos gamberros montados en un deportivo intentan ligar con **Bra** diciéndole que pase de citas con abuelos, **Vegeta** sólo les tira por un barranco en vez de desintegrarlos: definitivamente, está contento.

Mientras, **Chichi**, **Bulma** y **Videl** están junto a **Goten**. El hijo pequeño de **Gokuh** está tendido en el sofá y se debate como si estuviera luchando contra algo, ante la desesperación de su madre, que ignora qué está pasando. En ese momento, **Gohan Baby** siente la presencia de **Vegeta**, y se levanta para ir a su encuentro, ignorando los ruegos de su familia, que le pide que se quede al menos para la cena. Ni siquiera su mujer **Videl** puede detenerle.

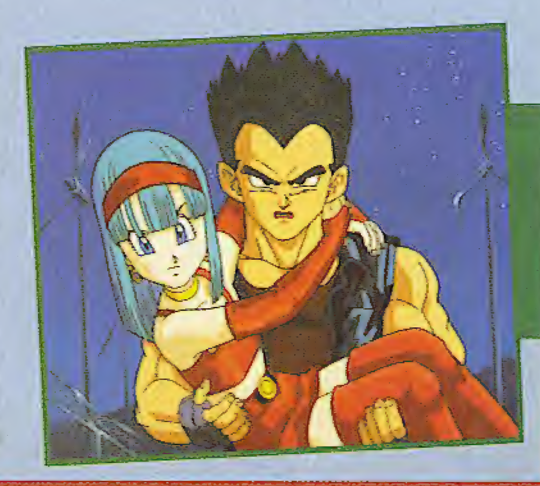
Ignorante de las desgracias que se ciernen sobre la Tierra, **Gokuh** sigue su viaje con **Trunks**, **Pan** y **Giru**, que ha detectado la última bola en un planeta congelado. Aterrizan allí y como **Gokuh** es el único que no lleva abrigo, moquea constantemente. En la tierra, **Gohan** está persiguiendo a **Vegeta**, y trama estropearle su día de compras con **Bra**. Cuando la amenazadora figura de **Gohan** se les cruza en el camino, **Bra** duda que pueda atacarles, pero **Vegeta**, más ducho en estas lides, sabe que en el estado en el que se encuentra el saiyan es capaz de cualquier cosa.

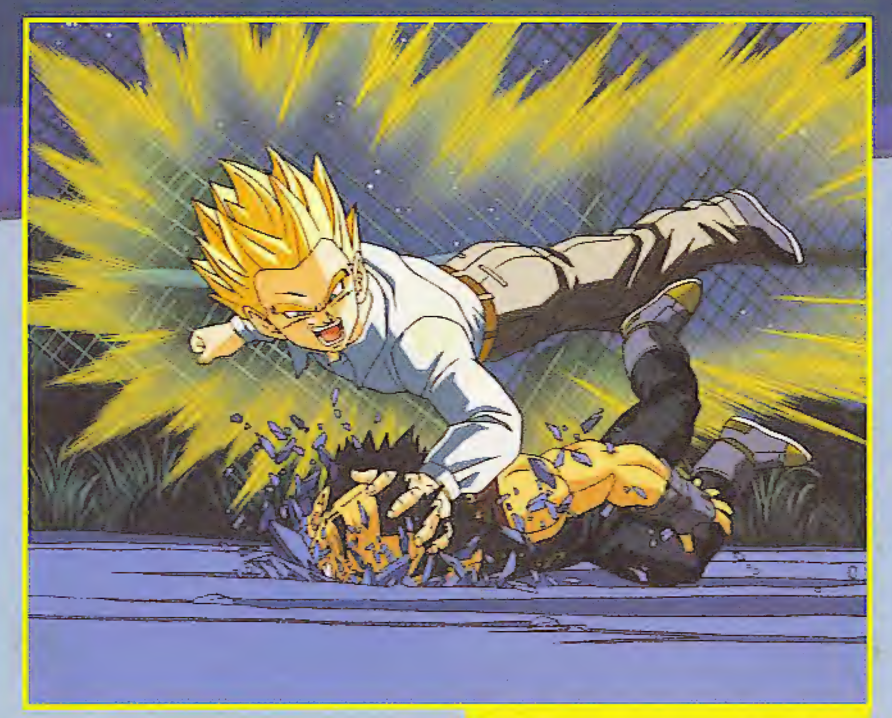
Gohan vuela el coche en mil pedazos, excitado ante la velocidad de reacción de **Vegeta**. Éste ya se ha dado cuenta de que quien tiene delante no es **Gohan**, pero **Bra** todavía cree que es su amigo. Intenta razonar con él (más bien discute), ignorando los avisos de su padre, que le dice que se largue a casa con viento fresco, sabiendo la tremenda batalla que va a desencadenarse en pocos segundos. Tras unas breves pero jugosas bravuconadas, el príncipe de los saiyans, **Vegeta**, reconoce a **Gohan** como uno de los tsufurs, una raza espacial malévola que los guerreros del espacio aniquilaron casi al completo hace muchos años.

Gohan Baby está dispuesto a vengarse, y **Vegeta** le recuerda que los tsufurs siempre fueron unos cobardes y pésimos luchadores, advirtiéndole de que no se dejará jamás ganar por

A DESTACAR

- Los momentos en los que podemos ver el ataque de los saiyans al planeta de los tsufurs son de lo más nostálgicos: recuerdan mucho a la apasionante epopeya galáctica que pudimos ver en la saga de Namek.
- Espectacular animación y ritmo en el proceso de transformación de VEGETA en VEGETA BABY, muy en la línea de otras míticas transformaciones... y más que llegarán.





No, no es la manera saiyan de limpiar el suelo, sino Vegeta recibiendo la del pulpo a manos del malvado Gohan Baby.

un tsufur. Los dos comienzan a luchar furiosamente, intercambiándose fuertes descargas y rayos de energía, siempre con el regocijo del tsufur ante el desafío de enfrentarse al poderoso **Vegeta**. En el fragor de la batalla llega **Goten**, y **Vegeta** le dice que se mantenga al margen pase lo que pase. **Goten** parece hacerle caso, pero aprovecha para lanzarle una traicionera bola de energía por la espalda. Por supuesto, **Goten** ha sido poseído por **Baby**, y ha venido a ayudar a su hermano. **Vegeta** se ha dado perfecta cuenta de esto, ya que él jamás le enseñó a atacar por la espalda como un cobarde.

Al estar poseídos por **Baby**, **Vegeta** no puede detectar correctamente el ki de los saiyans, perdiendo por ello su ventaja. Es rodeado por los dos enemigos, que comienzan a girar en círculos a su alrededor produciéndole algunos cortes sangrantes. Acorralado, **Vegeta** decide transformarse en super saiyan para lanzarles una descarga de energía, momento que aprovecha **Baby** para introducirse en su cuerpo a través de las heridas. Como ya sabemos, el desagradable tsufur aprovecha el momento en el que los saiyans acumulan energía para pillarles desprevenidos e infiltrarse en su cuerpo.

Tras hacerse con el cuerpo de **Vegeta**, se explica en un flashback cómo los saiyans aprovecharon las lunas llenas para transformarse en poderosos ohzarus y, de esta manera, arrasar el planeta Plant, donde vivían los tsufurs. También vemos cómo el **Dr. Mu** recogió del espacio una semilla donde el último tsufur había guardado la esencia de su raza y la usó para crear a **Baby**.

Vegeta, poseído por **Baby**, planea vengar a su raza, apoderarse de la Tierra y matar a **Gokuh**, que acaba de encontrar la última bola en el planeta helado.

Luis Alís





Valoración

• Trepidante episodio lleno de combates dinámicos y apasionantes. No caen en el aburrimiento porque son cortos pero intensos, jugando con elementos inéditos (como la habilidad de Baby para apoderarse de los cuerpos) y además están muy correctamente animados por Kazuya Hisada, que ya nos tiene acostumbrados a sus buenos trabajos.



capítulo 28

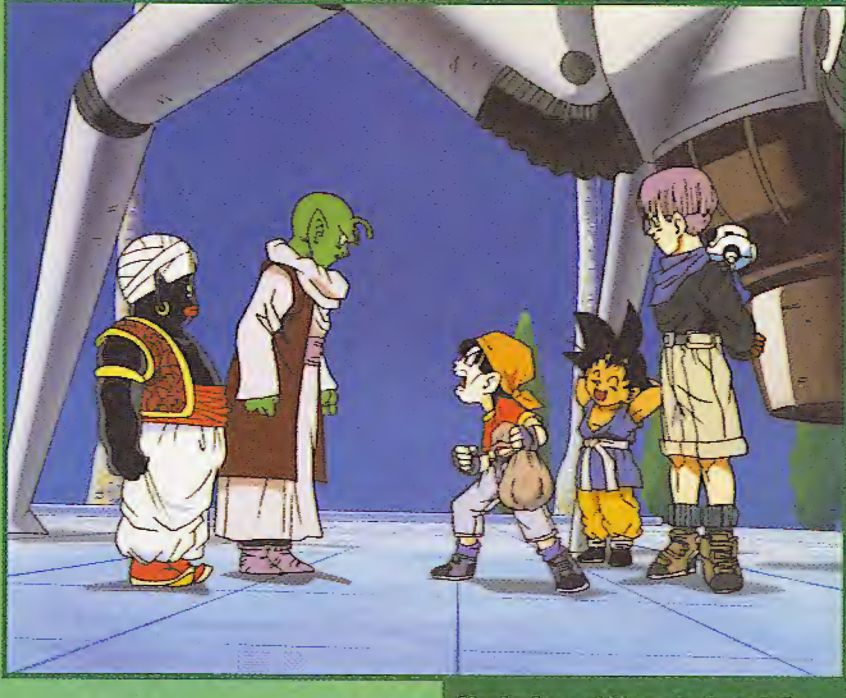
LA VUELTA DE GOKUH

(Gokuh kaeru... Chikyuu wazenbu ora no teki!?)

Tras su prolongadísimo periplo espacial, **Gokuh** y los demás llegan por fin a la Tierra en su fiel y accidentada nave. Ignorando el terrible problemón que están teniendo sus amigos con el pérfido **Baby**, llegan todos alborozados a la casa de **Dios** a ver a **Dende**. **Pan** alardea de haber conseguido las bolas, y **Dende**, que parece tenerle bastante respeto, deja que hable por los codos.

Dende dice que hay que devolver las bolas a su lugar de origen, para evitar futuros incidentes. **Pan** se enfada porque, de esa manera, el abuelo no recuperará su forma original, y no está dispuesta a tener un abuelo más pequeño que ella. A **Gokuh**, mientras tenga algo a lo que hincarle el diente, no le importa seguir hecho un renacuajo.

Finalmente **Pan** entrega las bolas y nuestros amigos se separan. **Trunks** y **Giru** se van por un lado, y **Pan** y **Gokuh** por otro. Todo parece ir bien, pero nada es lo que parece, ya que podemos ver un brillo extraño en los ojos de **Dende**. Ahora sabemos que está siendo controlado por el malvado **Baby**.



Algo huele a podrido en el palacio de Dios... pero nuestros héroes se darán cuenta demasiado tarde.

Excitados por los últimos acontecimientos que han dejado la ciudad medio en ruinas, todos los tipos duros de los alrededores hacen una visita de "cortesía" al supuesto protector de la paz y el orden, **Mr. Satan**. Éste se ha escondido en el interior de **Mr. Boo** para idear un plan y, de paso, escapar de sus perseguidores.

Tras recapacitar, **Mr. Satan** pide al antiguo demonio que vaya a ver a **Gokuh**. Así salen de la casa, y **Mr. Boo** no tiene reparos en apartar soplando a los manifestantes, que se ven arrastrados por el vendaval.

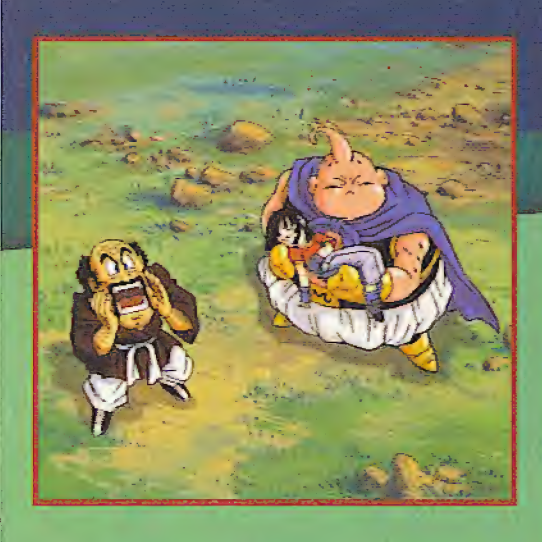
Más sorpresas: el gordinflón rosa sigue avanzando tranquilamente, pero **Mr. Satan** descubre que **Baby** ha dejado un huevo en el interior de **Boo**. Éste lo escupe como si fuera un vulgar gargajo que se desparrama sobre la acera. Al menos, parece que el amigo de **Mr. Satan** quedará inmune a la infección.

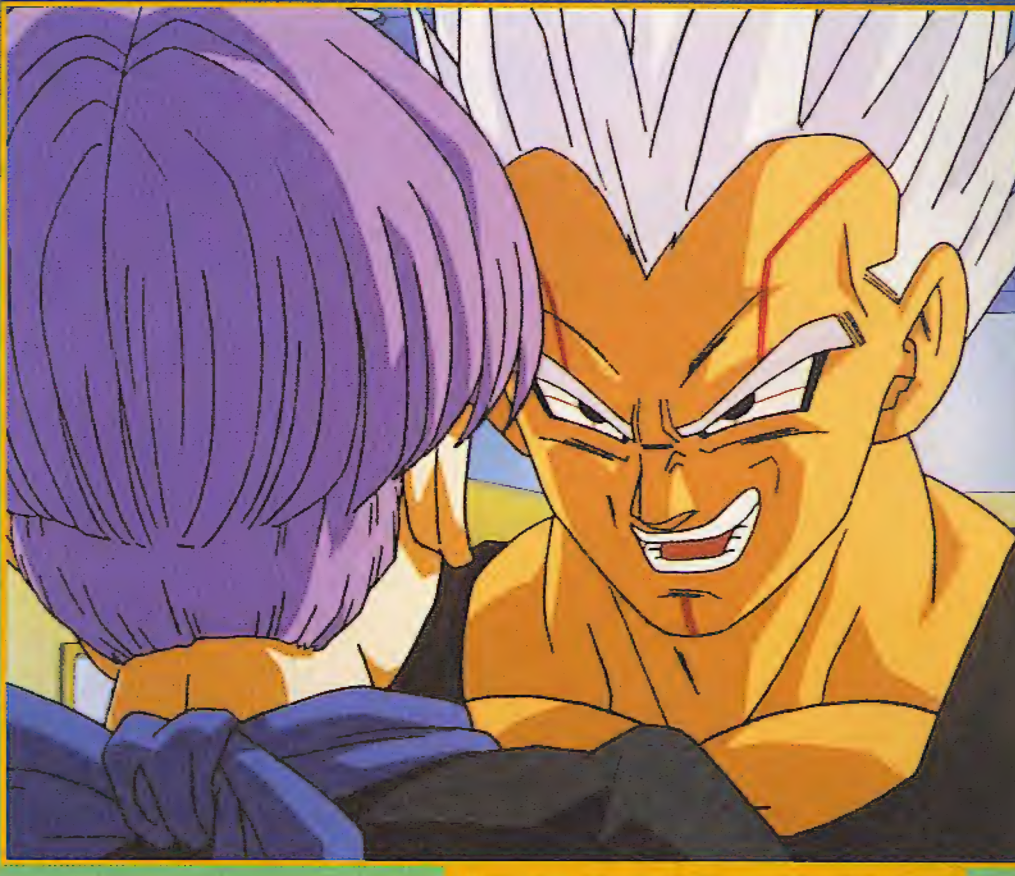
Nuevos manifestantes aparecen en su camino, y **Mr. Boo** escupe a **Satan**, que se enfrenta a ellos. Parece que todavía tiene suficiente fuerza para tumbar a algunos humanos normales... o al menos eso cree el muy infeliz. Los gamberros comienzan a seguir a **Mr. Satan**, mientras que **Mr. Boo** se dedica a lamer su caramelo tranquilamente.

Mientras **Pan** y **Gokuh** llegan a casa contando sus desventuras de un año en el espacio, **Videl** y **Chichi** les

A DESTACAR

- Los guionistas han hecho un buen uso de la mitología de la serie, al "recordar" las habilidades de Mr. Boo, presentadas muchos episodios antes, para adaptarlas a la acción actual.
- El mal gusto al escoger la actitud de Gokuh, que espera a que su mujer se lo ponga todo en la mesa y le haga la comida. Estas actitudes retrógradas hacen difícil que nos identifiquemos con semejante machista.
- Aunque de mal rollo, es interesante ver cómo se tratan las relaciones familiares. En este caso están poseídos, pero siempre es curioso ver a un padre "discutiendo" con sus dos hijos...





Trunks había visto a su padre enfadado muchas veces... así que una vez más no debería extrañarle tanto.

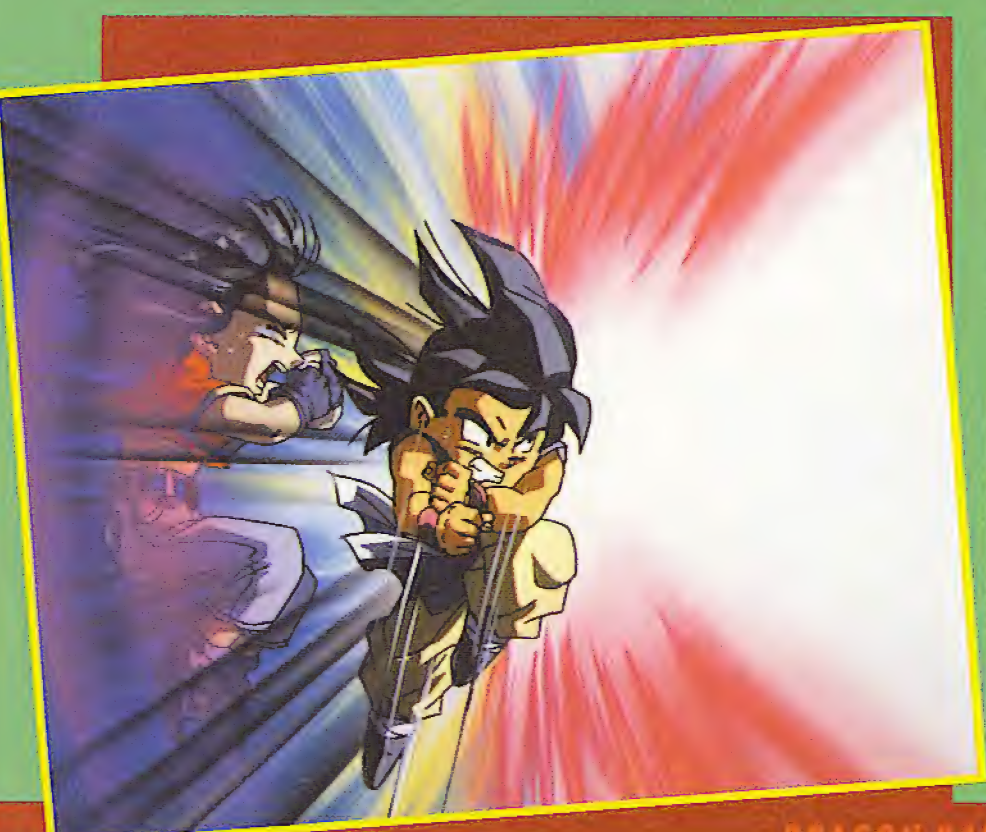
ignoran y siguen a la suya, con sus quehaceres domésticos. **Gokuh** se limita a sentarse a la mesa y pedir comida. **Pan** se muestra algo más suspicaz, pero no lo suficiente. Mientras, los presagios de **Giru**, que ha llegado junto con **Trunks** a la Capsule Corporation, no son nada halagüeños. "Peligro inminente", dice el robotito. **Trunks** atribuye sus miedos a que va a conocer al temible **Vegeta**, y le da la razón. El encuentro con su padre es todo lo frío que cabría imaginar, pero cuando llegan a la habitación donde está **Bulma**, ésta se comporta de forma extraña, justo como **Chichi** y **Videl**...

De repente, **Vegeta** se dirige a su hijo y le dice que ha pasado algún tiempo desde la última vez que se vieron... ¡en el planeta Pital! Acto seguido, los rasgos de la cara de **Baby** aparecen sobre los de **Vegeta**, y su pelo cambia de color. **Baby** tiene el control.

Trunks está estupefacto y no reacciona. Por suerte, **Giru** sí que lo hace y ataca a **Vegeta Baby** con misiles. Un acto valiente pero inútil, ya el poder de **Vegeta Baby** no puede detenerse así como así, y destruye los misiles, dejando a **Giru** inoperativo con un solo movimiento. Sólo entonces **Trunks** se da cuenta de que es **Baby** quien ha poseído el cuerpo del que una vez fuera su padre. Para colmo, el bicho le informa de que ha introducido un huevo molecular en el interior de **Trunks**.

Gokuh y **Pan** descubren la verdad: todos sus seres queridos están controlados por **Baby**, lo que les pilla por sorpresa. **Gokuh** se enfrenta a sus hijos con ferocidad, y está a punto de lanzarles uno de sus *kame hame ha* cuando aparece **Mr. Satan**, que le explica que en realidad **Gohan** y **Goten** están siendo controlados por un perverso ser llamado **Baby**. La batalla de razas espaciales está a punto de comenzar y el temible tsufur parece tener todas las de ganar.

Luis Alís



Valoración

• Dirigido por Shou Matsura, éste es un episodio correcto que hace hincapié en lo bien que se lo ha montado Baby y lo mal que lo tienen los saiyans. Cumple su papel de aumentar la carga dramática del argumento y técnicamente está realizado con corrección, lo cual es siempre de agradecer. El punto álgido de la saga no está muy lejano...



capítulo 29

LA GRAN DERROTA

(Chou yabai! Super Saiyajin 3 yaboorerul!)

La situación es crítica. **Mr Satan** vuelve a dar un espectáculo patético aunque entrañable. El infeliz cree que los poderes de **Boo** pueden salvarle y alardea de darle el honor a **Gokuh** de no ser él quien le patee el trasero. Evidentemente, **Vegeta Baby** no está impresionado y hace un alarde de poder, lanzando una ola de energía. Después de ser arrastrados por la inmensa ola de fuerza, **Boo** huye por la cuenta que le trae y convierte a **Pan** y a su abuelo **Mr. Satan** en galletas, "papeándoselos" para ponerlos a salvo.



Saiyans contra saiyans: todos contra uno y uno contra todos. Los árbitros: Mr. Satan y Mr. Boo; estadio: la Tierra.

Gokuh está ahora solo ante el peligro, y aunque lo tiene bastante cuesta arriba, la boca le sigue funcionando mejor que los puños. Afirma que sacará a **Baby** de los cuerpos de sus amigos. Tras las carcajadas del villano, **Gokuh** comienza a luchar contra **Vegeta Baby**, pero es evidente que la combinación tsufur y saiyan es muy poderosa, y más para un niño (por mucho que éste sea el campeón de todos los saiyans).

Gokuh está contento por tener un rival de su talla a pesar de que el panorama está cada vez más oscuro. Acaban de llegar **Trunks** y **Bra**. **Gokuh** intenta explicarles lo ocurrido y cómo **Baby** ha colocado huevos en todos sus amigos para controlarles. Evidentemente, se descubre que ellos también están transformados, siendo ahora leales a **Baby** ya que tienen las moléculas infecciosas en su cuerpo. El malvado tsufur quiere contagiar a todos los terrestres y hacer florecer de nuevo su horrorosa civilización.



Gokuh y **Vegeta** se enfrentan de nuevo: esta vez **Gokuh** se lo toma más en serio, y tras un gran esfuerzo y para temor de sus hijos, que aunque malvados conocen su gran poder, se transforma en super saiyan 3. Pero tras arduos intentos en los que consigue plantar cara a **Vegeta Baby**, descubre que su nuevo enemigo es

A DESTACAR

- Hay un momento cuasirreligioso en el que todos los saiyans entregan su fuerza a Baby en forma de una ceremonia realmente espeluznante. ¡Brrrr!
- Impresionante el aspecto de Vegeta Baby en su forma evolucionada de tsufur y saiyan. Resulta realmente amenazador: yo preferiría no encontrármelo en un callejón oscuro.
- Aunque sólo tarde un episodio en resolverse, hay un nuevo enigma: ¿ha muerto Gokuh o no? Se ha muerto tantas veces que casi todo podría pasarle ya: estamos curados de espanto.

mucho más poderoso de lo que se había imaginado: aun así, el muy inconsciente de **Gokuh** sigue contento de tener un rival poderoso con el que medirse.

Gokuh se da cuenta de que en ese cuerpo de niño no puede desarrollar la fuerza de todo un super saiyan 3. **Vegeta Baby** ataca con ganas, alentado por la aparente falta de progresos de **Gokuh**, pero éste resiste todas sus acometidas. Claro que no por mucho tiempo: **Gokuh** acaba por no resistir su fuerza y da toda la impresión de que la victoria total de **Vegeta Baby** sobre los saiyans y la humanidad está cada vez más cerca.

Al final, el saiyan cae derrotado y, aunque sigue hablando y amenazando a **Vegeta Baby**, éste le ignora y se dispone a demostrar que los tsufurs son superiores a los saiyans. Acto seguido, ordena a los restantes familiares de **Gokuh** que le son fieles que le entreguen su energía. De pronto, unos feos nubarrones lo cubren todo y los saiyans cumplen la orden de su amo en forma de un terrorífico rito, una especie de baile a su alrededor. Poco a poco **Vegeta Baby** se va transformando en un temible ser mezcla perfecta de la evolución de los saiyans y los tsufurs. Un poderoso y terrible guerrero de aspecto amenazador.

Su poder ha aumentado considerablemente, y por si fuera poco, ha desarrollado una técnica similar al *genkidama* del propio **Son Gokuh**, pero en versión maligna. En este caso, con la técnica llamada *revenge death ball*, **Vegeta Baby** absorbe la energía de los seres vivos de la Tierra en contra de su voluntad y la convierte en una amenazadora bola negra muy similar a la que creaba el tirano galáctico **Freeza**.

Es una ataque que **Gokuh** no puede detener, lo que causa una terrible explosión de energía que puede sentirse en toda la Tierra y que acaba formando un gran cráter. Parece que **Gokuh** ha muerto y que no ha resistido el embate del ataque de **Vegeta Baby**. **Mr. Boo** lo confirma ya que no detecta su espíritu, lo que causa a **Pan** una gran angustia. Si **Gokuh** ha muerto, la esperanza se termina para nuestros amigos. ¿Habrá solución para esta nueva crisis? ■

LUIS ALÍS



No hay nada que hacer: con este cuerpo tan pequeño, GOKUH no puede resistir en tercer nivel el tiempo necesario para vencer a BABY.



Valoración

• Estamos frente a un episodio con una carga realmente importante de acciones espectaculares de artes marciales y momentos memorables. Lástima que, a pesar de que la calidad general es más o menos regular, y se cuenten hechos importantes para los futuros acontecimientos, sea el incompetente de SEIKO UCHIYAMA el que nos recuerda que una animación torpe puede restarle enteros a un episodio potencialmente interesante.



ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 30

¿DÓNDE ESTÁ GOKUH?

(Gokuh shoumetsu!? Ora wa shinjimatta da)

Pan, **Mr. Boo** y **Satan**, que han conseguido huir en el último momento de la terrible lucha que se ha desatado, han conseguido llegar a un lugar seguro en una región helada muy al norte. Allí, el antaño temible demonio escupe a sus amigos, que vuelven a recuperar su forma originaria.

En el lugar de la explosión, mientras tanto, hay una reunión de los tsufurs. Algo gordo va a ocurrir. En efecto: **Dende**, que está siendo controlado igual que todos los demás, entrega las bolas de dragón a **Vegeta Baby**, que invoca a **Shenron** para sorpresa de nuestros amigos, que están en el Polo y ven oscurecerse el cielo. El dragón sagrado aparece y **Vegeta Baby** le pide que construya un nuevo planeta donde vivirán los tsufurs, igual al que los saiyans invadieron y arrasaron un día.

Después de conceder el deseo, el dragón desaparece siguiendo el procedimiento de costumbre y las bolas se vuelven a esparcir por el universo, para desesperación de **Pan**, a la que tanto trabajo costó conseguirlas. Los problemas la superan y se tiende en la nieve, fatigada, mientras recuerda a su abuelo...

El aludido, que no está muerto (al menos eso es lo que parece), despierta en un extraño lugar. Allí hay un ser que le invita a jugar al juego del sugoroku si desea volver al mundo de los vivos. Se trata de un juego muy similar al parchís y las reglas establecen que el que pierde muere. La terrible cifra de partidas ganadas por el bichejo no hace desistir a **Gokuh**, que se esfuerza en jugar al juego con sus reglas. Desde el principio parece que las cosas no van como él quisiera. Es más, parece que no tiene absolutamente nada de suerte.

Hay una aparición estelar de **Roh Kaioh Shin** y de **Kaioh Shin**. **Roh Kaioh Shin** está pescando tranquilamente en un lago cuando **Kaioh Shin** aparece asustándole las presas y con importantes noticias: **Gokuh** está participando en el juego del sugoroku. **Kaioh Shin** explica entonces cómo pudo salvar a **Gokuh** del ataque de **Vegeta Baby** en el último momento intentando llevarle hasta su planeta, pero debido a la fuerza de **Vegeta Baby**, **Gokuh** se le resbaló y cayó en una dimensión distinta, donde los Kaiohs no tienen poder ni pueden ayudarle.

El terrible poder de Vegeta Baby y la tremenda inteligencia de Bulma forman una combinación letal que no se detiene ante nada.

A DESTACAR

- La idea del sugoroku es tan descabellada como bienvenida ante el peligro de que la serie decaiga en un intercambio de mamporros entre supergorilas extraterrestres.
- Refrescante como poco la participación en este episodio de Roh Kaioh Shin y de Kaioh Shin. Está bien eso de hacer aparecer a personajes "olvidados". Hay tantos en el universo de Dragon Ball que podrían sacar varios por episodio.
- Uno de los puntos más graciosos del episodio es cuando Gokuh sorbe sus lágrimas de nuevo hacia sus ojos para evitar perder una de las pruebas del sugoroku. Los guionistas de GT tienen sus buenos momentos.



En el transcurso del juego, **Gokuh** sufre mil perrerías: en este caso está siendo sometido a un test de preguntas, y cada una de las que falle supone hacer más peligrosa una horrible trampa en la que está cautivo. Cada vez es más evidente que la suerte no está con él y que está prácticamente prisionero del extraño ser que domina el mundo del sugoroku.

Mientras, en la Tierra los tsufursaiyans (¡toma ya palabrilla inventada!) están tramando algo, sin que la población de las ciudades lo sepa: hacen que salga a la superficie una gigantesca nave construida por la Capsule Corporation, que servirá para llevar al planeta recién creado a todos los contaminados por la semilla de **Baby**.

Empieza el juego del sugoroku, el parchís interdimensional, y GOKUH se las verá y se las deseará para conseguir dar pie con bola. ¡A jugaaaaaaar!

Pan está horrorizada ante el panorama, aunque estaría peor si supiera que su abuelo las está pasando canutas en una especie de dimensión alternativa jugando a un juego absurdo con un hombrecillo azul. Y mucho más si supiera que está perdiendo de forma escandalosa, aunque por lo menos sobrevive. Ya ha salido airoso de la trampa menguante y de una prueba en la que consigue no llorar encima de una montaña de cebollas picadas. Pero la última prueba es demasiado cruel: una imagen de lo que **Gokuh** más teme, que consiste nada menos que en **Chichi** regañándole, disfrazada de enfermera y dispuesta a ponerle una inyección con una gigantesca jeringuilla que blande cual espada toledana.



Tras mucho jugar, **Gokuh** comienza a volverse algo raro en el juego. El premio de la vida o la muerte está en juego. Mientras, el tenebroso navío construido por **Bulma** para su nuevo "marido" **Vegeta Baby** está a punto de despegar hacia el nuevo planeta Tsufur. ■

LUIS ALÍS

Valoración

• A pesar de que la historia sigue sin avanzar demasiado, hay elementos innovadores, y sobre todo, gráficamente es un episodio interesante. El sugoroku es un escenario bastante distinto de lo que se ha estado viendo últimamente, además de que todo el episodio está animado de forma magistral por el que es uno de los mejores profesionales de la Toei: BUSHOU IDE.

ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS

capítulo 31

¡QUÉ SORPRESA! SUGOROKU, EL HUNDIMIENTO DEL ESPACIO

(Atto odoroku!? Sugoroku kuukan dai houkai)



Gokuh sigue pasándolas canutas en el sub-mundo del sugoroku, pero las cosas pronto van a cambiar. En una de las ocasiones en las que **Gokuh** lanza el dado, éste cae cerca de uno de los chorros de lava que por allí abundan y el dado empieza a hacer cosas raras, a decir "¡Ay, qué calor!" y a pegar saltos para evitar el candente material. Algo raro está pasando, y **Gokuh** lo averigua cuando el dado cambia de forma y se convierte en un típico mapache japonés (tanuki), un bicho legendario capaz de cambiar de forma. Para más cachondeo, resulta que el tanuki llama "papá" a **Sugoro**, el tipo azul. **Sugoro** estaba utilizando las propiedades de transformación de su hijo para conseguir llegar rápidamente a la meta a costa de **Gokuh**. Éste comienza a enfadarse y a llamar "tramposo" a su contrincante, el cual también revierte a su forma original de tanuki.

El tinglado empieza a desmoronarse cuando las almas de todos los que habían quedado allí atrapados por sus malas artes se rebelan. Sin embargo, y para sorpresa de **Sugoro** y su hijo, **Gokuh** les ayuda a salir de allí. Al dejar de estar controlado por el mundo del sugoroku, **Gokuh** puede volver a hacer uso de su poder, lo que hace que **Kaioh Shin** logre detectar de nuevo su energía desde el planeta de **Roh Kaioh Shin**, y teleportarse allí para salvar a los tres. **Sugoro** y su hijo, sorprendidos por la bondad de **Gokuh**, se "pasan" al lado de los buenos. Normal, ¿no?

Tras el reencuentro entre **Gokuh** y **Kaioh Shin**, la acción pasa a mostrarnos el desbarajuste que **Baby** está montando en la Tierra. La gigantesca nave de la Capsule Corporation cons-

¿Quién diría que son padre e hijo? Pues esta inofensiva pareja ha estado mareando a Gokuh más tiempo del deseable.

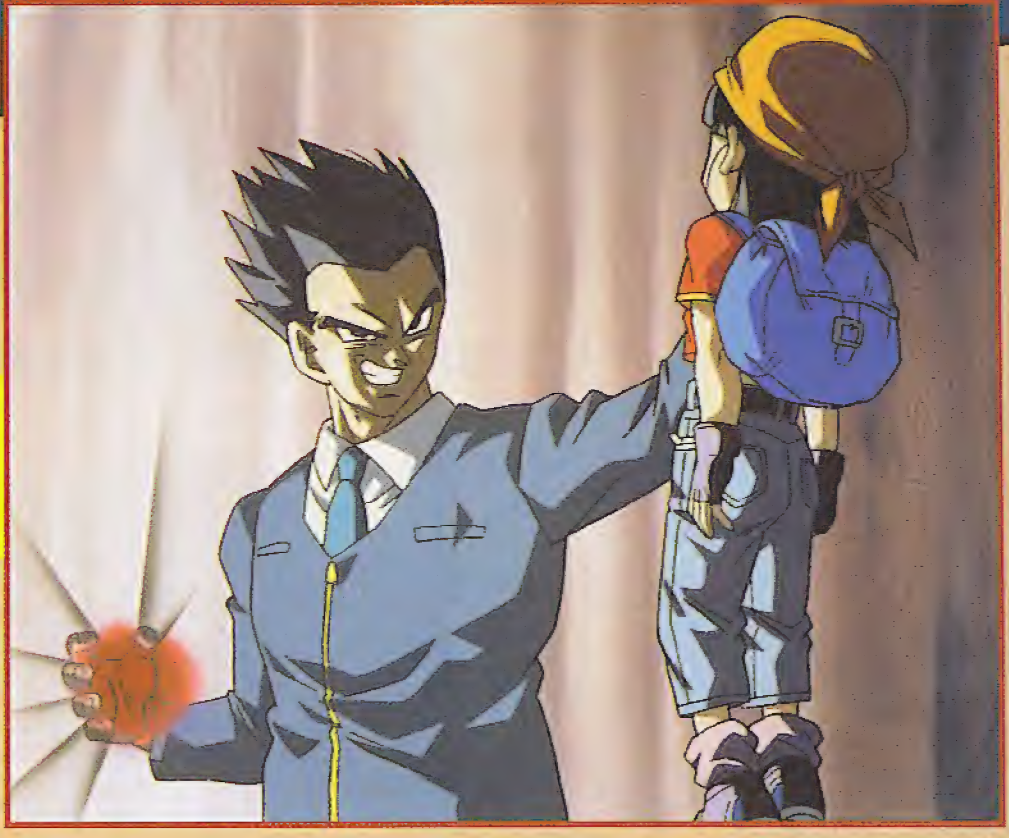


A DESTACAR

- La velocidad con la que Gokuh consigue que los villanos de la serie se hagan buenos. Esta vez han sido un par de episodios.
- Volvemos a los avatares galáctico-espaciales: lo de la superioridad de la raza tsufur tiene un punto de mal rollo que nos hace hervir la sangre. ¡Hay que acabar con Babyyyyyy!
- Al final del episodio, aparece en escena Oob, también poseído al parecer. ¿También ha caído él?



Son Gokuh intenta avanzar casillas, mientras **Pan**, en la Tierra, se enfrenta a toda su familia. Los acólitos de **Baby** no están dispuestos a dejarse vencer por la pequeña saiyan.



truida por **Bulma** está a punto de despegar. Incluso **Videl** ha sido poseída por la semilla del mal de **Baby**, para desespero de **Mr. Satan**.
Por su parte, **Pan** descubre con tristeza que **Giru** es ahora poco más que chatarra, y mete sus restos en su mochila. Está dispuesta, dentro de las obvias limitaciones de sus poderes, a rescatar a sus padres. ¡Ay, inocente!

En el planeta de **Roh Kaioh Shin**, **Gokuh** es informado de cuál es la situación en la Tierra, y de que **Dende**, entre otros, está siendo controlado por **Baby**. Obviamente, **Gokuh** está ansioso por volver para ajustarle las cuentas a **Baby** pero **Kaioh Shin**, que ha visto cómo **Gokuh** era incapaz de controlar correctamente su estado de super saiyan 3, sugiere que se esfuerce en un nuevo entrenamiento.
En la tierra, **Mr. Boo** aprovecha sus poderes de transformación para hacerse pasar por humano y así poder introducirse en la nave de **Vegeta Baby**. **Klilyn**, viendo que su amigo tiene más oportunidades de hacer algo, le cede su turno, con lo que pierde su oportunidad de viajar al nuevo Plant. Indignadas, su mujer y su hija se dedican a ponerle verde mientras la gigantesca nave despega finalmente.

Volvemos al planeta de **Roh Kaioh Shin**, donde se nos revela la abrupta naturaleza del sofisticado sistema de entrenamiento seguido por **Gokuh**: consiste en moler café en una cafetera gigantesca. Por supuesto, **Gokuh** piensa que el viejales sólo piensa en tomarse su cafelito... en fin: como siempre, los entrenamientos del sabio anciano tienen su lógica oculta, por extraño que pueda parecer.

La gigantesca nave de **Baby** aterriza en el nuevo planeta de los tsufurs y los poseídos empiezan a poner los pies en el que será su nuevo hogar: todos adoran al nuevo lider. Mientras, **Mr. Boo** vuelve a su forma habitual y expulsa los huevos de **Mr. Satan** y de **Pan**, que se disponen a hacer algo para poner fin a la locura colectiva que ha hecho presa de sus seres queridos. De hecho, **Pan** empieza a repartir un remedio que libera a los poseídos de los malignos huevos de **Baby**, pero las cosas no van como ella hubiera deseado. **Pan** es apresada y juzgada por su familia como una molestia que hay que eliminar. Por su parte, **Gokuh** se pregunta para sus adentros cuánto café deberá moler para poder completar su entrenamiento, al tiempo que a **Roh Kaioh Shin** se le ponen los ojos como platos mientras mira revistas cochinas.

¿Se podrá hacer algo para salvar a la humanidad una vez más? ¡Chan cha cha chan...!

Luis Alís



Valoración

• Se termina en este episodio el argumento de la dimensión alternativa del sugoroku, con una animación correcta dirigida por **Kazu Ideo**. Lo más interesante del episodio es el conseguido equilibrio entre los momentos dramáticos, los humorísticos y las contadas escenas de acción. Se va preparando un gran golpe de efecto en la serie, y los que hayan hecho los deberes seguro que saben qué será...

capítulo 32

¡¡EL REGRESO DE GOKUH!! LA IRA DEL GUERRERO OOB

(Gokuh wo kaese!! Ikari no senshi Oob)



Al final del último episodio reaparecía el poderoso guerrero humano llamado **Oob**, al que seguramente recordáis de los primeros episodios de la serie. **Oob** ha sido también apresado por la voluntad de **Baby**, convirtiéndose en uno de sus más leales guerreros.

Oob, que ha dejado de detectar el ki de **Gokuh**, pregunta a **Pan** si su abuelo ha muerto. **Vegeta Baby** se atribuye rápidamente el triunfo: no en vano la última vez que **Gokuh** fue visto estaba a punto de ser arrollado por el efecto de una *revenge death ball* creada por el maligno tsufur. **Oob**, que parecía que estaba poseído, reacciona al oír las palabras de **Vegeta Baby** acerca de su victoria sobre **Gokuh**, ya que eso le hace recordar que un año antes, **Gokuh** le hizo la promesa de encontrarse tras la búsqueda de las bolas mágicas. Culpando a **Baby** de hacer que **Gokuh** haya roto su promesa, se lanza furioso contra él. **Pan** intenta pararle, pero su propia familia sale a su paso intentando detenerla y, de paso, que se una a las hordas de **Baby**.

Mientras, **Vegeta Baby** y **Oob** comienzan a luchar encarnizadamente, y los estragos de la lucha comienzan a disolver a la multitud allí congregada. La batalla lleva un rumbo bastante diferente al que **Baby** se esperaba, ya que **Oob** resulta un adversario muy difícil de controlar. **Gohan**, **Goten** y **Trunks** han de salir en defensa de **Vegeta Baby**, lo que le enfurece sobremanera al pensar que sus esbirros le creen débil. El tsufur, molesto, proyecta una terrible onda de energía que aparta de la zona de batalla a los saiyans, lo que sorprende a **Oob**. Mientras, **Pan** se lamenta por el aciago destino de su padre.

Muy lejos de allí, **Roh Kaioh Shin**, que parece ser el único que parece conocer qué se debe hacer para solucionar esta situación, le pregunta a **Gokuh** si estaría dispuesto a acceder a un nuevo nivel de poder que le causaría mucho esfuerzo y dolor. Ante la respuesta afirmativa de **Son Gokuh**, él y **Kaioh Shin** se disponen a hacerle crecer la cola, que tenía

Kaioh Shin, Son Gokuh y los tanukis espaciales consiguen escapar de la dimensión sugoroku. Ahora empieza lo bueno.



A DESTACAR

- Original sistema para hacer crecer la cola a Gokuh. ¿No había algo más cafre?
- La mala espina conseguida por los artistas de Toei con la parafernalia que se monta en torno a Vegeta Baby. ¡Si parece un líder militar de esos tiranos y dictadores! ¡Brrr!
- El misterio oculto de la relación entre Mr. Boo y Oob es también uno de los puntos nostálgicos que nos recuerda a los viejos y buenos tiempos.

La batalla entre Vegeta Baby y Ultra Oob es tremendamente fiera. ¿Será capaz nuestro amigo de vencer al tsufur supremo?

oculta desde hacía ya mucho tiempo. Para ello tienen que hacerla salir, aunque sea a tirones. Por suerte estaba por allí **Sugoro** con su capacidad de transformación, y como se ha vuelto "bueno", decide colaborar convirtiéndose en unas tenazas gigantes con las que estirarle la cola al sufrido saiyan.

Mientras, en la tierra, **Oob** y **Vegeta Baby** están enzarzados en una terrible lucha. **Baby** reconoce que **Oob** posee una gran fuerza, pero también le dice que ni así podrá vencerle. En un intercambio de rayos de energía, **Oob** queda aturdido por los golpes y cae a los pies de **Pan**, mientras **Vegeta Baby** se lamenta de tener un rival tan débil. **Baby**, aburrido, prepara una mortal bola de energía para acabar con **Oob** de una vez por todas. Mientras, **Mr. Boo** consigue rescatar a **Pan** y a **Mr. Satan**, pero al ver a **Oob** a punto de ser derrotado por el ataque de **Baby**, se interpone entre los dos y recibe toda la descarga. El caso es que **Oob** aún está vivo pero muy malherido, y siente que conoce a **Mr. Boo** desde hace mucho tiempo. Es entonces cuando se revela un gran misterio largamente oculto: el de la familia de los **Boo**, a la que **Oob** (que es **Boo** al revés) pertenece. Sin duda algo bueno va a salir de este lazo de sangre que une a los dos extraordinarios seres. En un espectacular movimiento, ambos se fusionan en una especie de **Boo-Oob** definitivo que intentará hacer frente al terrible **Vegeta Baby**.



En el planeta de **Roh Kaioh Shin**, **Gokuh** está sufriendo lo indecible bajo el efecto de las pinzas gigantescas que tratan de extraerle la cola... ¿podrán hacer algo contra **Vegeta Baby**, que desfila altivo frente a su gente? ■

Luis Alís

Valoración

• Con una muy correcta animación a cargo de Kazuya Hisada, este episodio tiene un regustillo que hacía tiempo que no disfrutábamos, con estas jugosas rivalidades y estas tragedias familiares de traición y desesperación. Por no hablar de la próxima transformación de Gokuh en un nuevo nivel de poder. La cosa se pone interesante de verdad...

Son fuertes. Son valientes. No dudan en dar el 100% de sí mismos si creen que la causa es justa. Cada uno de ellos tiene una forma distinta de solucionar los problemas, lo que los convierte en una arrolladora máquina de combate. Si en un número anterior profundizábamos en el carácter de nuestros héroes favoritos, en esta ocasión vamos a ver cómo actúan ante los poderosos enemigos a los que periódicamente hacen frente. Veamos cómo reaccionan cuando están...



Vegeta · Klilyn · Gokuh · Son Goha

VEGETA

KLILYN

GOKUH

SON GOHAN

PICCOLO

TEN SHIN HAN

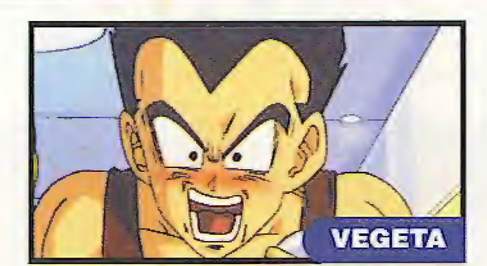
CHAOZ

YAMCHA

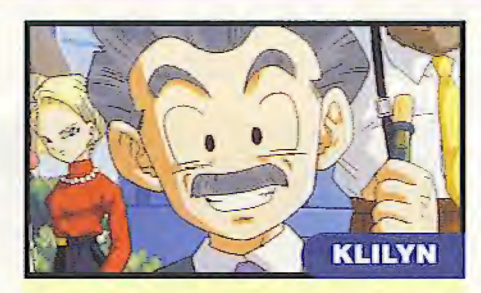
LOS ANTE EL PELIGRO

Por Gustavo Torralba

n · Piccolo · Ten Shin Han · Yamcha · Chaoz


VEGETA

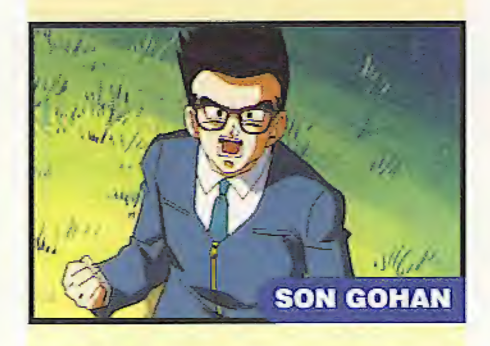
Sea cual sea el poder de su contrincante, el destronado prícipe de los saiyans nunca abandona su arrogante media sonrisa. Para él, entrar en combate no es más que una nueva oportunidad de ponerse a prueba y, por qué no, de humillar a un oponente, demostrando de esta manera su superioridad.


KLILYN

Pese a su corta estatura, el comportamiento del antiguo compañero de estudios de Gokuh siempre ha sido increíblemente valiente. No hay que negar que algunas veces se ha visto superado por situaciones que le han puesto la piel de gallina, pero no todos los días se enfrenta uno a un Freeza o a un Cell...


GOKUH

¿Qué podemos decir de él que no se haya dicho ya? Para nuestro querido saiyan, cada combate es una ocasión para superarse y pasar un rato divertido, aunque se lo toma muy en serio cuando ve amenazados a sus seres queridos.


SON GOHAN

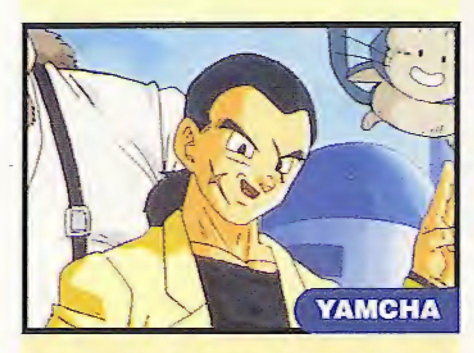
Un chavalín pacífico al que no conviene cabrear, ya que cada vez que algún enemigo le ha tocado las narices más de lo habitual, ha subido un nivel en la escala de poder saiyan, demostrando de esta manera su superioridad.


TEN SHIN HAN

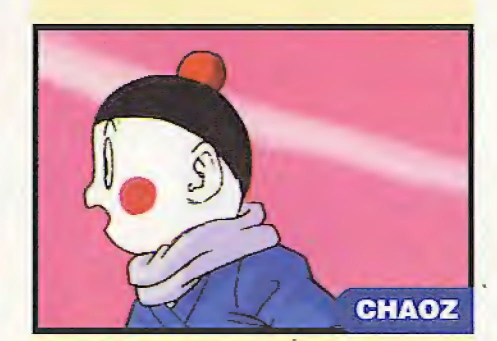
Es el más claro ejemplo de que el sacrificio es el camino más claro para obtener el éxito. En cada nuevo combate, ha demostrado una clara evolución de su poder, aunque para conseguirlo se pase la vida entrenando y lleve una existencia de ermitaño.


PICCOLO

Este valeroso namek, conocedor de las más diversas técnicas de combate, encara la batalla con un talante muy analítico, meditando bastante cada movimiento antes de pasar a la acción. Es por ello que su actuación ha sido decisiva en numerosas ocasiones.


YAMCHA

La potencia de combate de este simpático ex-bandolero quedó muy pronto en evidencia ante la espectacular evolución de sus compañeros saiyans, pero nadie puede negarle que ante un enemigo lucha sin cuartel hasta el final.


CHAOZ

Este pequeñín con pinta de muñeco suele acabar muerto más veces de las que desearía, lo que demuestra claramente que se enfrenta a lo que sea con un buen par de narices (aunque él no tenga).



CARA a CARA

DEATHMATCH

A-16	A-17
PERSONALIDAD	**PERSONALIDAD**
Es bastante introvertido: sólo presta atención a los animalitos, con lo que demuestra tener un gran corazón. No es muy hablador, pero en cierto modo es lógico, ya que se le creó exclusivamente para luchar. Es muy observador y tiene una gran paciencia.	Malévolo, mezquino, traicionero, creído, sádico... tiene todas las cualidades para convertirse en alguien que es mejor evitar.
Puntuación: 80%	Puntuación: 60%
INTELIGENCIA	**INTELIGENCIA**
Muy inteligente, siempre encontraba algún momento para demostrar su brillantez. Sin duda, éste es el androide más listo que fabricó el Dr. Gero.	Sólo piensa en cómo hacer más daño y cómo obtener más diversión destruyendo la raza humana, así que no creemos que le vayan a dar ningún premio Nobel de Física.
Puntuación: 80%	Puntuación: 60%
HABILIDAD	**HABILIDAD**
Al ser construido únicamente para derrotar a Gokuh, se puede intuir que es extremadamente poderoso. A pesar de su corpulencia, es muy rápido y ágil.	Muy fuerte y poderoso, ya que al ser un androide no sufre ni se cansa. Esto le convierte en un rival muy, pero que muy difícil de derrotar. Además es un luchador muy rápido.
Puntuación: 80%	Puntuación: 70%
HERMOSURA	**HERMOSURA**
La verdad es que éste no es su punto fuerte. Con los pelos que lleva cualquiera se acerca a él, pero como ligar no es su cometido principal, ya está bien como está.	Como se puede ver, es bastante atractivo y muy narcisista. En esto último no suele tener muchos rivales, simplemente por que los aniquila rápidamente.
Puntuación: 60%	Puntuación: 80%
Total: 75%	**Total: 68%**

A-17

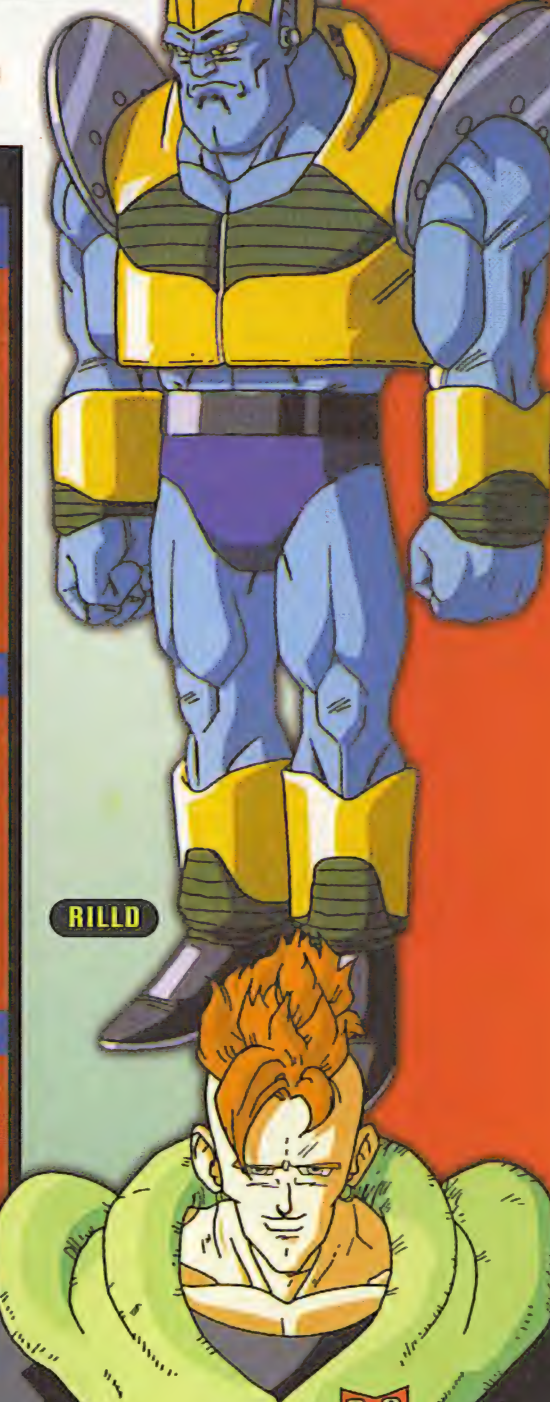
A-18

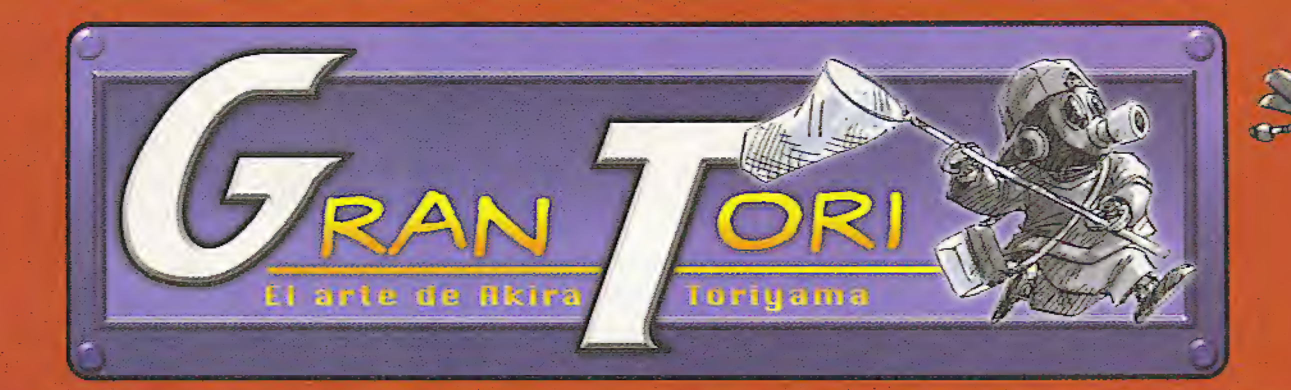
Androides

En este número podréis comparar las habilidades de los mejores androides (que no bioandroides) construidos por el **Dr. Gero** y la terrible creación del **Dr. Mu** conocida como **Rilld**. Si en algún momento de vuestras vidas os enfrentáis a ellos, después de leer esta sección ya sabréis de qué pie cojean.

Por Pedro Vallespín

A-18	RILLD
PERSONALIDAD	**PERSONALIDAD**
Una mujer de armas tomar: seria, fría, es un témpano de hielo en lo que a sentimientos se refiere (exceptuando a su familia). Esto último dice mucho a favor de ella.	No es que tenga mucha que digamos, siendo como es un robot y una prolongación del planeta M2.
Puntuación: 80%	Puntuación: 30%
INTELIGENCIA	**INTELIGENCIA**
Muy astuta y calculadora. En este sentido (como en todos los demás), está muy bien construida. Lástima de que no le asignaran un mejor gusto a la hora de elegir novio.	Su inteligencia, al igual que su personalidad, siempre depende del planeta. En realidad, se trata sólo de un simple instrumento del Dr. Mu.
Puntuación: 80%	Puntuación: 60%
HABILIDAD	**HABILIDAD**
Tiene las mismas características que su compañero A-17: mucha fuerza, una increíble velocidad y gran habilidad en la lucha. Aunque parezca una chica muy corriente, es una auténtica máquina de matar.	Tremendamente poderoso; al ser parte del planeta tiene muchísima energía y un poder casi ilimitado.
Puntuación: 70%	Puntuación: 90%
HERMOSURA	**HERMOSURA**
Cuando la constuyeron rompieron el molde. Ella lo sabe, pero no es tan creída como A-17. En este sentido no le da tanta importancia, sólo quiere verse guapa y tener muchos vestidos para las diferentes ocasiones.	No hay mucho que decir sobre este tema. No ganaría un concurso de belleza ni participando solo.
Puntuación: 100%	Puntuación: 30%
Total: 83%	**Total: 53%**





DRAGON BALL

NACE UNA LEYENDA

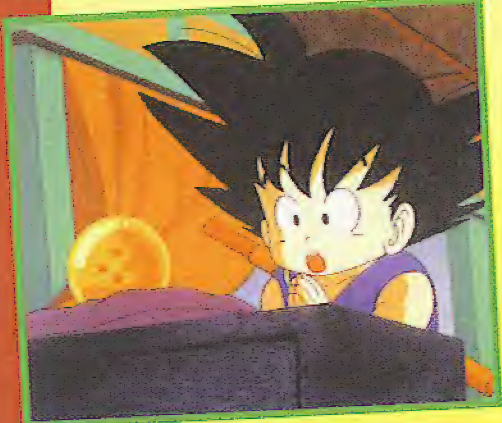
A Akira Toriyama se le conoce en España por sus dos series emblemáticas, Dr. Slump y Dragon Ball, pero si tuviéramos que escoger una de ellas como la que realmente ha convertido su trabajo en un éxito de masas, tendríamos que quedarnos con la saga de Gokuh.

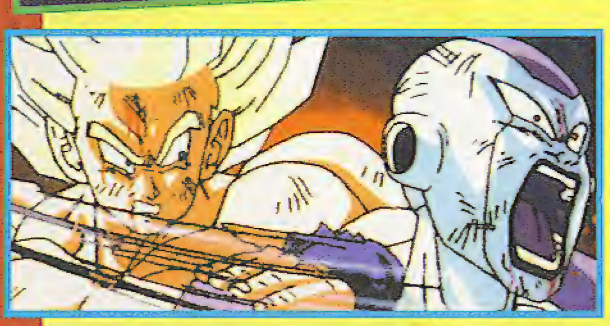
Toriyama, como ya sabemos, consiguió su puesto como autor de la revista **Weekly Shonen Jump** de **Shueisha** a base de hacerse muy pesado y de participar en muchos concursos de manga de la editorial. Con ello logró la opción de realizar toda una serie de historias cortas para dicha revista, lo que le permitió ganarse el reconocimiento y la aceptación del público.

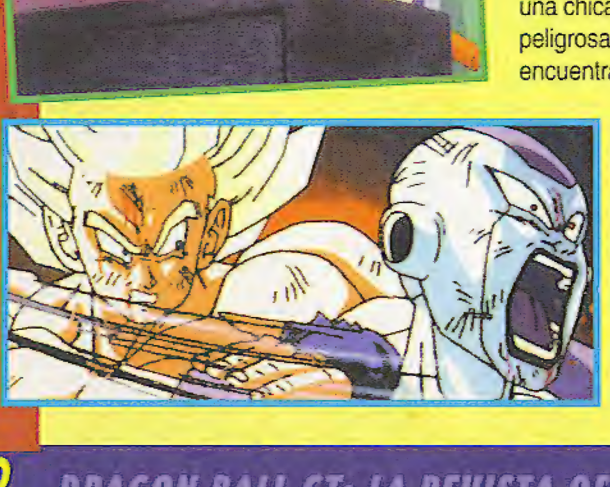
Esa oportunidad de acercarse a los lectores la aprovechó para experimentar diversos conceptos y formatos argumentales. **Toriyama** tiene cierta tendencia a planificar su trabajo poco a poco y esas primeras historias cortas le servirían para trabajar en un universo propio y personal y en una serie de personajes que más tarde utilizaría en sus mangas de más éxito. Así, las historias cortas tituladas **Wonder Island** (1978) y **Wonder Island II** (1979) son las antecesoras de **Dr. Slump** como las de **Dragon Boy I** y **Dragon Boy II** serían las de **Dragon Ball**.

Los paralelismos entre **Dragon Boy** y **Dragon Ball** son incontables. El protagonista, **Tanton**, vive en una casita en las montañas donde se entrena día tras día. Tiene un maestro, con cayado y todo, que utiliza una nube voladora como medio de transporte. **Tanton** es tan ajeno a las peculiaridades del físico femenino como **Son Gokuh**.

Hasta tiene una bola que invoca a un dragón, eso sí, un tanto escuchimizado. **Tanton** tiene que acompañar a una chica remilgada y quejica en una peligrosa misión. En el camino se encuentran a un personaje con la capacidad de transformarse en lo que quiera... vamos, una larga lista de similitudes que prácticamente convierten a **Dragon Boy** en el capítulo cero de **Dragon Ball**. Pero el capítulo uno, la versión definitiva de la historia, no aparecería hasta noviembre de 1984, más concreta-








En DRAGON BALL, asistimos al crecimiento físico de GOKUH, con todo lo que ello conlleva.

mente en el número 51 del WEEKLY SHONEN JUMP de ese año.

Toriyama había finalizado el manga de **DR. SLUMP** tan sólo unos meses antes, en agosto de 1984, y no parecía dispuesto a dejar enfriar a su público. La historia se repetía y, al igual que en el caso de **DR. SLUMP**, que era una versión revisada de **WONDER ISLAND**, **DRAGON BALL**, versión revisada de **DRAGON BOY**, se convirtió en una serie larga de continuará, superando esa franja maldita de dos capítulos de la que no solían pasar las historias de Toriyama.

Toriyama mezcla en **DRAGON BALL** todos sus temas favoritos. Las artes marciales, la mitología china y japonesa, la inocencia infantil, la búsqueda de la superación personal y su tema estrella, la amistad. Todo ello lo aderezó con su humor socarrón y lo situó en un marco a su medida, un mundo atemporal lleno de dinosaurios y máquinas de alta tecnología en el que todo, absolutamente todo, es posible.

Toriyama se tomó tan en serio su trabajo que dejó bastante de lado su afición a las historias cortas. El inicio de **DRAGON BALL** supuso una ralentización en la aparición de las mismas y por lo que comenta el mismo **Toriyama**, esa misma falta de pluralidad en su trabajo fue la que le llevó a decidir cerrar la serie al final del gran combate con **Piccolo** en el Torneo de Artes Marciales.

Pero el tremendo éxito de la serie le tenía atrapado. El manga era tremendamente popular, la revista batía récords de ventas, la adaptación al anime llevaba cientos de capítulos, había películas y merchandising... era un fenómeno de masas. Los directivos le presionaban para que no dejara la serie y **Toriyama** accedió no de muy buena gana. A pesar de sus reticencias y de su progresivo agotamiento, **Toriyama** no perdió el buen ritmo y creó una especie de segunda parte del manga, **DRAGON BALL Z**, centrándose más en los elementos de combate y menos en el humor, lo que mantuvo viva la llama de la serie llevándola a cotas de éxito mayores si cabe.

El final de **DRAGON BALL** llegó en 1995. Era el número 25 del **WEEKLY**



SHONEN JUMP y **Toriyama** despedía uno de los mangas más populares de toda la historia con un total de 42 volúmenes, quizá el tebeo más vendido de todos los tiempos. Tras varios intentos de cerrar la historia, y varias etapas de rebelión del autor que, sometido a la interminable presión de entregas de una serie semanal, no se sentía con fuerzas para seguir, **Toriyama** logró finalmente dejarlo a medias del principio de una saga, dejando así una puerta abierta a una posible continuación.

Y la continuación no llegó, al menos en forma de manga. **Toriyama** dio el permiso para que la última etapa de **DRAGON BALL**, **DRAGON BALL GT**, viera la luz directamente en forma de animé, la serie que ahora podéis disfrutar en vídeo y en la televisión. ■

ARMANDO VILA



VIDEOCLUB GT

VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran Castillo de Pilaf

EL COMBATE DEFINITIVO

SUPER SENSHI GEKIHA!! KATSU NO WA ORE DA



Director: Kazutani Ueda.
Guión: Takao Koyama.
Fecha de estreno en Japón: 7 de enero de 1994
Duración: 55 min.



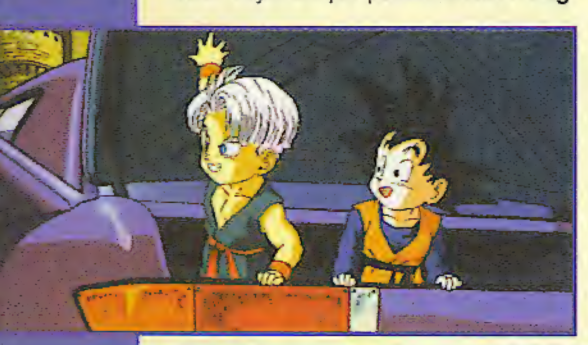


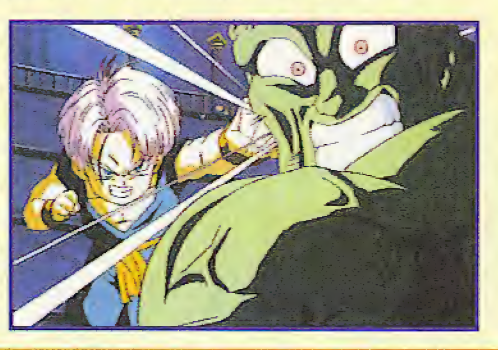
A la izquierda: El clon de Broly un poco antes de salir de la cápsula. *A la derecha:* El pringoso Bio Broly, una copia no muy lograda del que creíamos el super saiyan de la leyenda. Comparad vosotros mismos.

A partir de la película número 10 de Dragon Ball Z, se empezó a ver un cambio en la actitud de los guionistas de la serie. Las películas siempre iban reflejando aquello que era popular en la serie de televisión en un momento dado, y en este caso, se vivía un momento de renovación: **Gokuh** había muerto y dos nuevos personajes, **Goten** y **Trunks**, estaban reconduciendo la acción hacia los espectadores más jóvenes. De este modo, las películas número 10 (El regreso de Broly) y 11 (El combate definitivo), están casi protagonizadas por esta pareja, y sólo en la siguiente (¡Fusión!) vuelve **Gokuh** a dar caña al bicho de turno.

Volviendo al tema, el "combate definitivo" del título en castellano es contra **Broly**, pero no el que nosotros conocemos. Vayamos por partes: el barón **Jagger Batta**, un rival de **Mr. Satan**, ha obtenido los servicios del **Profesor Kori**, un científico loco que ha conseguido clonar al superguerrero (más o menos), además de crear otros bioguerreros, criaturas informes pero con bastante potencia de lucha. El hecho es que **A-18** ha ido a visitar a **Mr. Satan** (que le debe dinero), y se encuentra con **Menmen**, un secuaz del barón que intenta hacer chantaje al campeón de Satan City con unas fotos comprometedoras que revelan que mojaba la cama en el instituto. Como contrapartida le pide que se enfrente a unos "bioguerreros". **A-18** decide acompañarle (para que no escape) y ambos se dirigen a la isla del barón, llevándose a **Goten** y **Trunks** de polizones en su coche. En la isla, la situación se complica: primero, el **Profesor** pierde el control de sus bioguerreros, y luego, el clon de **Broly**, inacabado, se va en busca de marcha. Para darle más emoción, los peligrosos productos químicos que ha usado el profesor se mezclan y amenazan con hacer estallar la isla entera. **A-18**, **Trunks** y **Son Goten** se hacen cargo de un problema tras otro: pulverizan a los bioguerreros y al clon y lanzan un potente *kame hame* (ayudados por **Klilyn** que les ha seguido a la isla preocupado por su mujer) que detiene el vertido tóxico...

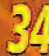
Annabel Espada

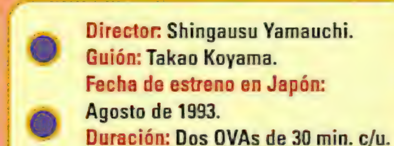




DETALLES

• Esta vez, el guión complementa al de la serie de televisión, ya que el dinero que le reclama **A-18** a **Mr. Satan** son los 20 millones de zenis que se supone que debía cobrar por dejarle ganar el en último Gran Torneo.





Director: Shingausu Yamauchi.
Guión: Takao Koyama.
Fecha de estreno en Japón: Agosto de 1993.
Duración: Dos OVAs de 30 min. c/u.

DRAGON BALL Z GAIDEN

SAIYAJIN ZETSU METSU

Dragon Ball Z Gaiden es, junto a **Gokuh Gaiden!** (la película que vuelve a explicar el origen de **Gokuh**) y el especial de TV de **GT**, la única historia de **Dragon Ball** que permanece inédita en nuestro pais. El "gaiden" del título viene a significar "otra historia" o, si lo preferís, "historia alternativa", y el título en sí significa "el plan para exterminar a los saiyans". El motivo en este caso se debe probablemente a que no se trata exactamente de una película, sino de una OVA, es decir, que sus dos episodios se distribuyeron directamente en vídeo, con una historia que también aparecía en un videojuego.

Otro científico al servicio del mal que hará pasar un mal rato a nuestros héroes: el temible Dr. Raichi, capaz de clonar al malo más pintado.



La historia nos habla del **Dr. Raichi**, el último descendiente de la raza tsufur, que habitaba el planeta **Vegeta** cuando los saiyans todavía no habían llegado al mismo. Parece ser que cuando llegaron no sólo acabaron con todos los tsufurs, sino que encima robaron su tecnología. El único superviviente fue **Raichi**, y su misión en la vida es exterminar a su vez a todos los saiyans. Para ello, crea una serie de monstruos y de clones de los más poderosos enemigos de los saiyans, como **Slug**, **Tulece**, **Coola** y **Freeza**. El **Dr. Raichi** es muy hábil: no sólo da a sus clones la capacidad de regenerarse sino que crea neutralizadores de poder, por lo que los saiyans no pueden usar sus ataques especiales. Por suerte, **Gokuh** descubre el punto débil de los clones, que es vencerles con la misma técnica que acabó con los verdaderos, y entre él, **Trunks**, **Gohan** y **Piccolo** hacen limpieza (**Vegeta** pasa de pelear con clones).





Los cinco se dirigen entonces al planeta donde se ha refugiado **Raichi**, que se enfrenta a ellos con un poderosísimo exoesqueleto con el que consigue vencerles... hasta que unen sus fuerzas y le borran del mapa, completando un genocidio galáctico bastante poco justificable. ■

Annabel Espada

DETALLES

• La idea de una población original del planeta **Vegeta** (los tsufurs) era lo suficientemente interesante como para no echarla en saco roto, y se ha recuperado más tarde para **Dragon Ball GT**. ■



Tinta China

Taller de dibujo de Dragon Ball

Por Núria Peris

HOY: DE CINTURA PARA ARRIBA

Ya hemos aprendido a dibujar personajes partiendo de un diseño preliminar, situándolos en distintas posiciones y puntos de vista; también hemos visto personajes secundarios monstruosos.

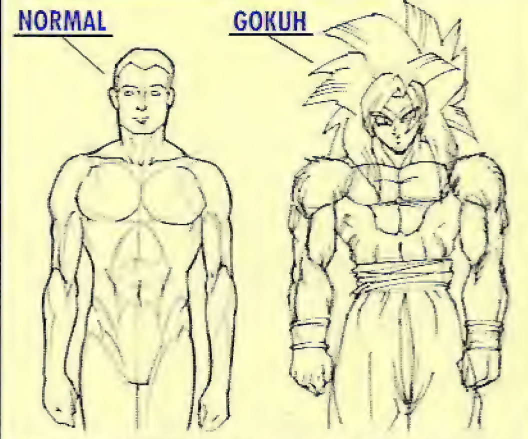
Hoy toca un tema realmente difícil... se trata del tronco humano.

Para empezar, si consultamos un manual de anatomía veremos la multitud de músculos que hay en el cuerpo humano. Fijaos en que, en un brazo, hay por lo menos trece clases distintas de músculos. Es realmente un rollo aprendérselos todos, pero vale la pena saber dónde se hallan... sobre todo a la hora de dibujar guerreros.

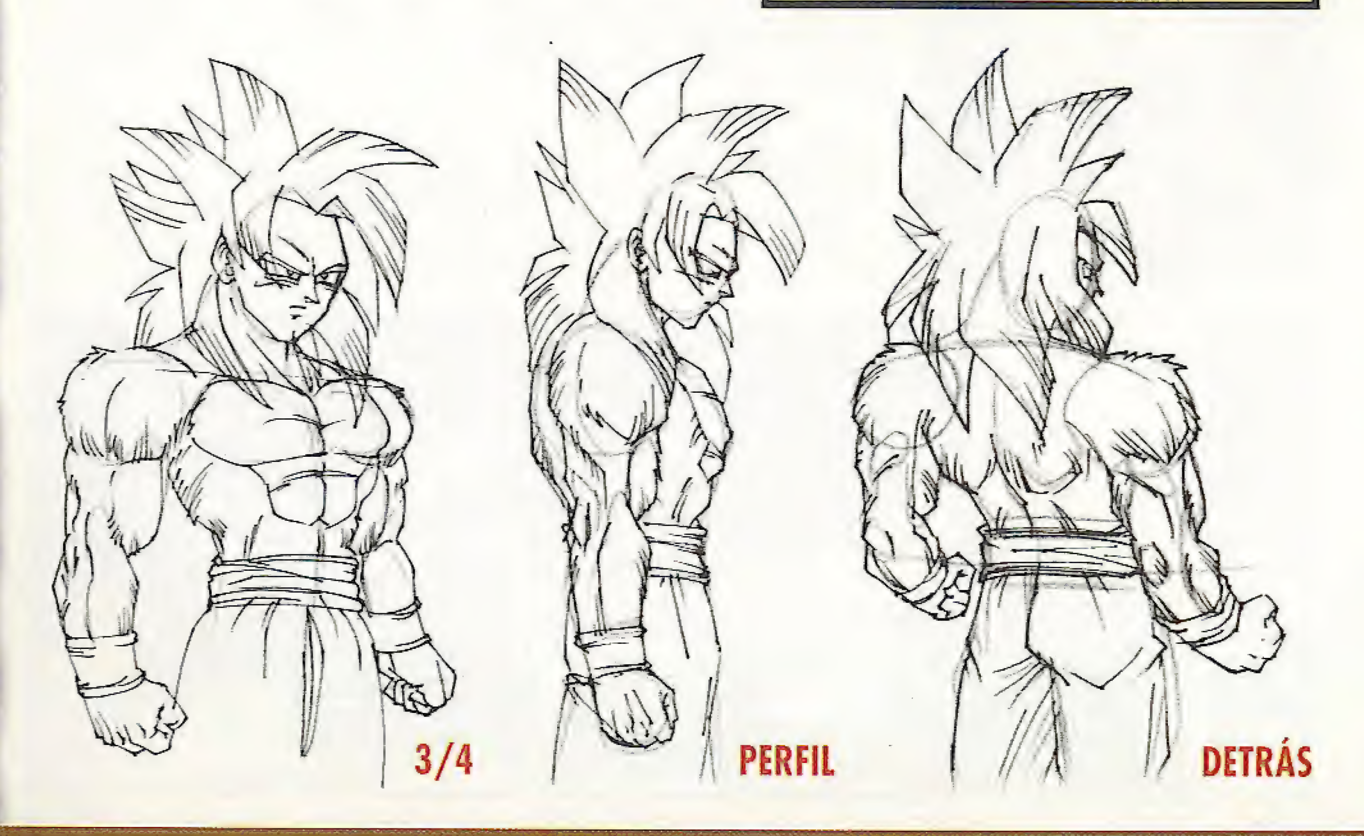
Acordaos de que, cuando los personajes van vestidos, basta con situar la cabeza, los hombros, la cintura, las rodillas y los pies. La ropa camufla muy bien cualquier parte del cuerpo que no sepamos dibujar bien.

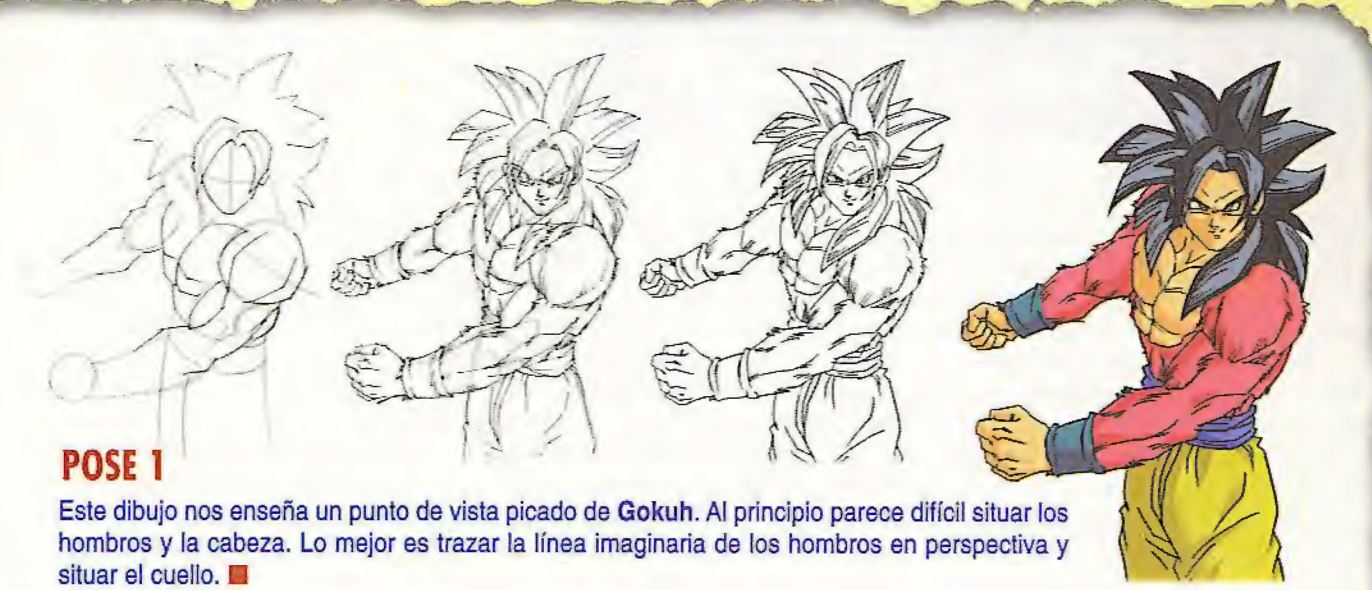
Boo es fácil de dibujar porque casi no tiene detalles, pero nosotros, que somos así de chulos, vamos a complicarnos la vida dibujando a **Gokuh super saiyan 4**.

PROPORCIONES:



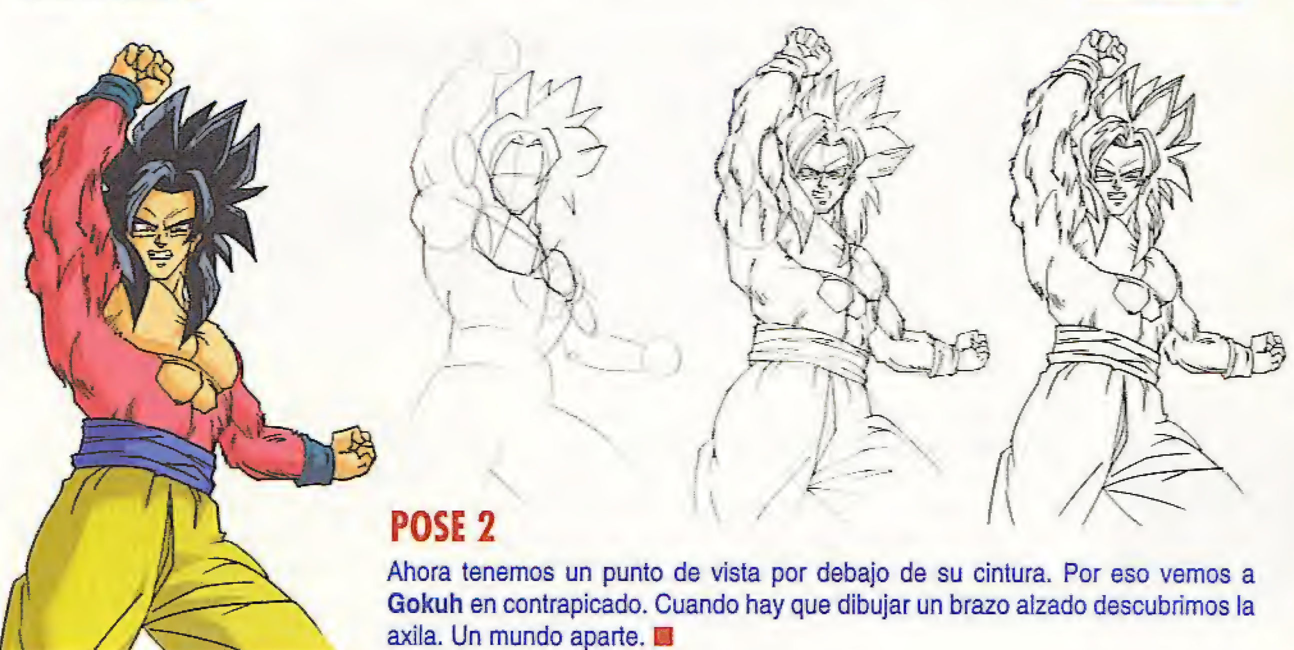
Aquí vemos la diferencia de proporciones entre un personaje realista y nuestro Son Gokuh, que tiene el tronco mucho más corto y se le ha exagerado la amplitud de los hombros y el tórax. Por eso todos los músculos están deformados o simplificados, aunque en su sitio correspondiente.





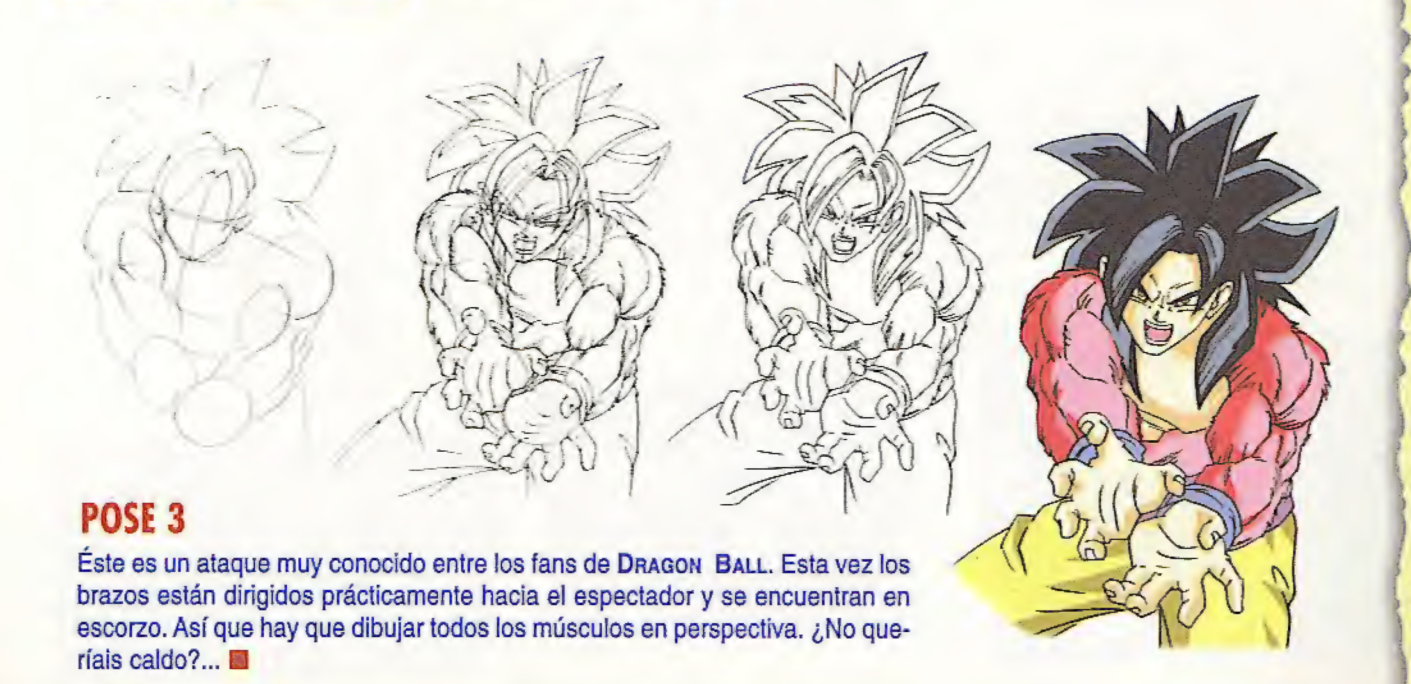
POSE 1

Este dibujo nos enseña un punto de vista picado de **Gokuh**. Al principio parece difícil situar los hombros y la cabeza. Lo mejor es trazar la línea imaginaria de los hombros en perspectiva y situar el cuello. ■



POSE 2

Ahora tenemos un punto de vista por debajo de su cintura. Por eso vemos a **Gokuh** en contrapicado. Cuando hay que dibujar un brazo alzado descubrimos la axila. Un mundo aparte. ■



POSE 3

Éste es un ataque muy conocido entre los fans de DRAGON BALL. Esta vez los brazos están dirigidos prácticamente hacia el espectador y se encuentran en escorzo. Así que hay que dibujar todos los músculos en perspectiva. ¿No queríais caldo?... ■

welcome to...

www.giru.gt

LA LEYENDA DEL INDOMABLE

El otro día leí una discusión en Internet sobre quién ganaría en una pelea, si **Vegeta** o **Dios**. La mayoría de participantes en el foro discutían sobre que **Dios** podía hacer esto o lo otro, y que **Vegeta** podía lanzar un *final flash* que a tomar viento el Evangelio... Entonces me di cuenta de que estaba en un foro de aficionados. Cualquier fan de **Vegeta** que se precie sabe que **Vegeta** es **DIOS**. Por tanto, no puede luchar consigo mismo y perder. Y, si lo hace, es sólo para superarse y así poder ganar a **Gokuh**. Sí, amigos, esta vez rendimos culto a **Vegeta**, el Príncipe de los Guerreros del Espacio. Existen adjetivos en cualquier lengua, pero ninguno de ellos ni siquiera empieza a describir lo que mola. **Son Gokuh** puede ser todo lo protagonista que quiera, pero nunca, nunca, superará los momentos brillantes de **Vegeta**. Sencillamente, **Son Gokuh** no tiene el cerebro, no tiene la picardía... Sólo **Vegeta** es capaz de entrar en la nave de **Freeza,** robarle todas las Bolas de Dragón, y marcharse sin recibir ni un solo puñetazo del que era, hasta entonces, el ser más poderoso del universo. ¿Y qué otro personaje en **DB** tiene la chulería de dejarse absorber la mitad de su energía por un ridículo androide del **Dr. Gero** para descubrir sus secretos biónicos? Sólo **Vegeta**. ¡Compruébalo!

ÁLVARO PRIETO

La enciclo de Dragon Ball Z.

http://members.xoom.com/enciclo/

Ante todo, una visita a la enciclopedia no nos vendrá mal. Si buscas a **Vegeta** en la sección de personajes, encontrarás una descripción detallada de tu héroe, con todos sus ataques glosados cuidadosamente y redirigidos a sus descripciones en la propia enciclopedia. ¡Esta enciclo crece y crece cual grano en la frente el día previo a tu primera cita! Visítala y llora de alegría.





Vegeta's Capsule 3.

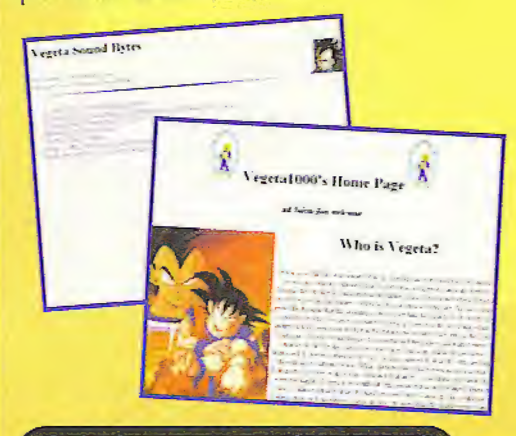
http://www.angelfire.com/vt/Capsula3/index.html

Tras la infame presentación de esta página, se esconde la chica más pillada por **Vegeta** que ha visto y verá Internet. Simplemente genial. Visita su apartado "¿Eres un verdadero fan de **Vegeta**?" y llora de risa.

Vegeta 1000's Homepage.

http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/1014/

Cutre-página mítica de **Vegeta**. Definición de estar por casa: cuatro paredes y un techo. Impresentable. Eso sí, bien surtida de dibujos, películas y sonidos, todo de **Vegeta**. Llora... simplemente llora.



Super Saiyan Vegita's Homepage.

http://surf.to/Vegeta

http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/5244/index.htm

El autor de esta página quiere estar en el Top 50 de páginas de Internet. Quizás lo consiga. Con frames o no, te arrasará el ordenador con toneladas de material sobre **Vegeta**. Visítala y llora de espanto al descubrir que un dibujo animado tiene más biografía que tú.



Super Saiyan Vegeta's Dragonball Lair.

http://www.geocities.com/TimesSquare/Corridor/2663/

Esta página es un majestuoso templo en honor de **Vegeta**. Quizás no sea la más útil, pero sus GIFs animados de Vegeta te harán llorar de emoción.



Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:
revistagt@norma-ed.es

1er CONCURSO DE CÓMIC

DRAGON BALL GT: LA REVISTA OFICIAL

¿Te gustaría ver tus cómics publicados en tu revista favorita?
¿Quieres demostrar a todo el mundo que eres un gran dibujante?
Entonces no te pierdas nuestro PRIMER CONCURSO DE DIBUJO DRAGON BALL GT: LA REVISTA OFICIAL,
y demuestra que has sido un buen alumno de la sección TINTA CHINA.

De entre todos los cómics que nos enviéis para concursar, un jurado compuesto por los miembros de la Redacción de la revista seleccionará los mejores, que serán publicados en un suplemento especial con la revista nº9. ¿No es alucinante? ¡Si tu cómic resulta premiado lo leerán más de 100.000 seguidores y seguidoras de Dragon Ball!

No te lo pienses más, coge papel y lápiz y comienza a dibujar... ¡Estamos ansiosos por leer tu cómic!

BASES DEL CONCURSO

1. Los cómics presentados a concurso pueden ser de creación propia o parodias de personajes populares de cómic, videojuegos, películas...
2. Los cómics podrán presentarse a color o en blanco y negro y podrá emplearse cualquier técnica de dibujo. Su extensión no será superior a **4 páginas**. El tamaño de las páginas será igual o proporcional a un **DIN A4**.
3. Detrás de cada página deberán figurar los datos del autor o autores: nombre y apellidos, dirección completa y teléfono.
4. El plazo de admisión será hasta el **15 de junio de 1999**.
5. Las obras se enviarán a:
   NORMA Editorial, c/ Fluvià 89. 08019 Barcelona.
6. No se admitirán originales, los trabajos se presentarán en fotocopias, las cuales no se devolverán. Los originales serán requeridos a aquellos que hayan sido premiados para su reproducción.
7. El jurado estará formado por Rafael Martínez, Gerente de NORMA Editorial, Óscar Valiente, Director de esta revista, José Miguel Álvarez, Dibujante y coordinador de esta revista e Isidro Sánchez, periodista y especialista en cómic.
8. Las obras premiadas serán publicadas en un suplemento especial gratuito que se adjuntará con el **nº9** de **Dragon Ball GT: La Revista Oficial.**



PREMIOS

Mejor Cómic ....50.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.
Mejor Dibujo ....25.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.
Mejor Guión ....25.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.
Mejor Parodia ......15.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.

Cómic más original ...15.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.
Cómic más divertido ..15.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.

Mejor personaje inventado ...1 Juego de Rol Dragon Ball GT

Empresas colaboradoras:
1.000 EDITIONS, BERMUDIANA, MANGA FILMS, DISTRIBUIDORA UNIVERSAL y VERBETENA.

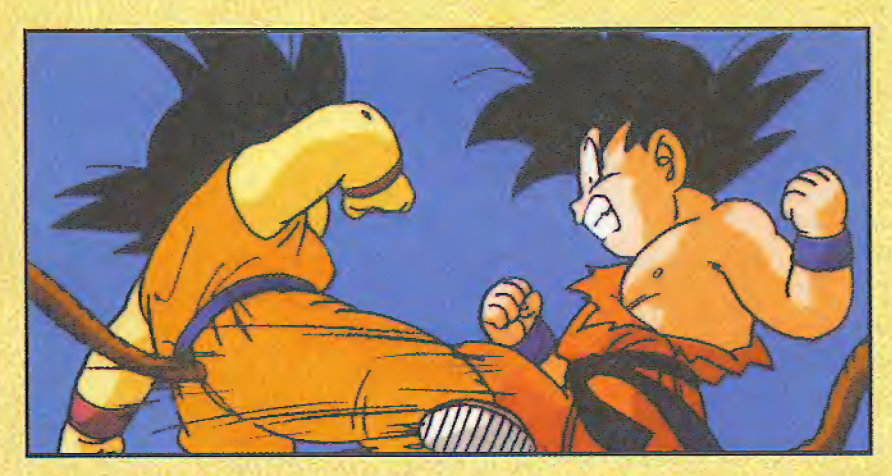
CRÓNICAS

DRAGON BALL

Historia de una larga historia

ENTRENAMIENTO EN EL TEMPLO DE DIOS Y EL 23er TORNEO DE ARTES MARCIALES

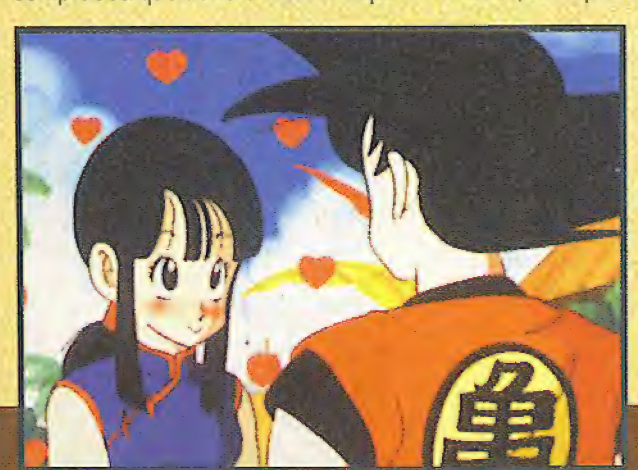
Capítulos 162 a 194 • Tomos de manga 14 a 17

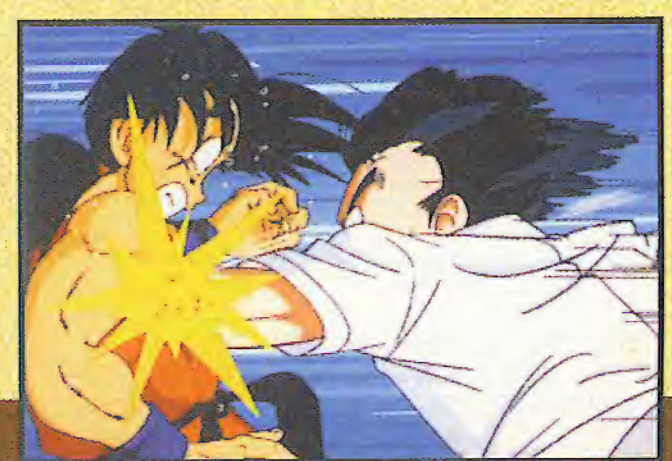


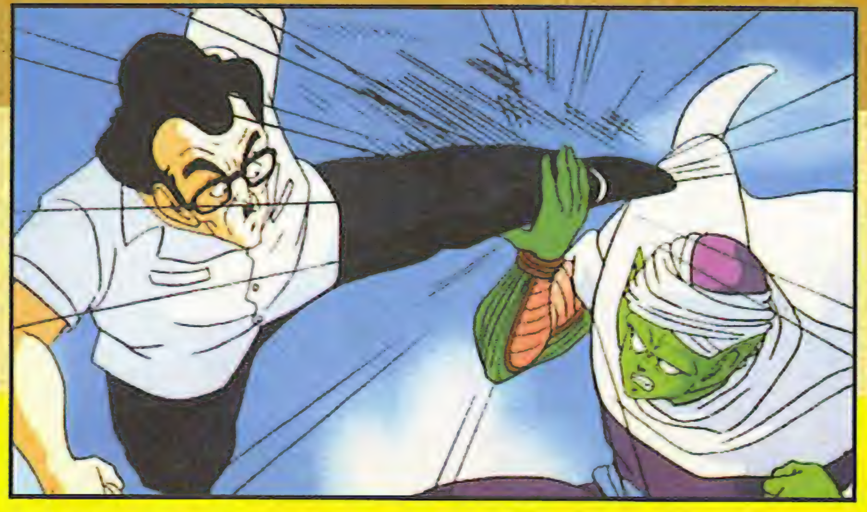
Tras la derrota de **Piccolo Daimaoh**, **Yajirobee** lleva a **Son Gokuh** a la Torre Sagrada, donde **Karin Sama** le cura las heridas. Pero con **Klilyn**, **Chaoz** y **Mutenroshi** muertos, y el dragón **Shenron** eliminado por **Piccolo**, **Gokuh** decide ir a ver a **Dios**, el creador de las bolas y del dragón, que vive en un Templo que se encuentra flotando encima de la Torre. Con la ayuda de su bastón, **Gokuh** llega al Templo, donde **Mr. Popo**, el servidor de **Dios**, le dice que, para ver a su amo, primero debe vencerle a él. **Gokuh** no lo logra, pero, asombrosamente, **Dios** decide conocerle de todas maneras y **Gokuh** comprueba que tiene el mismo aspecto que **Piccolo**. **Dios** le explica que **Piccolo Daimaoh** era la parte malvada que había en su propio ser, y también le confía que su descendiente, **Piccolo Jr.**, le buscará para destruirlo. Por ello, le pide que se quede en el cielo, entrenándose durante tres años. **Gokuh** accede y **Dios** resucita a **Shenron** y, con él, a los que murieron; ¡y sin esperar un año! Lo que no le explica **Dios** es que, si vence a **Piçcolo** en el próximo Gran Torneo, **Dios** también morirá...

Pasan tres años, y empieza al 23er Torneo de las Artes Marciales. Todos los amigos de **Gokuh** le están esperando, aunque no están preparados para lo que ven: **Gokuh** ya no es un niño, sino un apuesto joven que ya no tiene cola. Al torneo también acude **Piccolo Jr.**, que ha crecido del todo en tres años; **Tao Pai Pai**, que ahora es un ciborg, y una chica y un hombre completamente desconocidos. En el sorteo de las eliminatorias, **Ten Shin Han** hace que **Chaoz** amañe la elección para que ninguno de los favoritos se cruce. Las eliminatorias avanzan; todos se clasifican y en la fase final, se enfrentan **Tao Pai Pai** contra **Ten Shin Han**, **Son Gokuh** contra la chica desconocida, **Piccolo Jr.** contra **Klilyn**, y **Shen** (el hombre misterioso) contra **Yamcha**.

En su combate con **Ten Shin**, **Tao Pai Pai** usa todo un repertorio de armas ilegales, incluyendo el *super dodonpa*, un rayo de energía. **Ten Shin** se siente avergonzado por él y le vence con facilidad. **Gokuh** se enfrenta a la muchacha, que resulta ser **Chichi**, la hija de **Gyumaoh**. La chica ha venido sólo para vengarse de **Gokuh**, que acaba recordando que le prometió "pedir su mano". **Gokuh** no tenía ni idea de qué significaba eso (ni ahora tampoco), pero acede a casarse con ella. **Klilyn** se enfrenta a **Piccolo Jr.**,

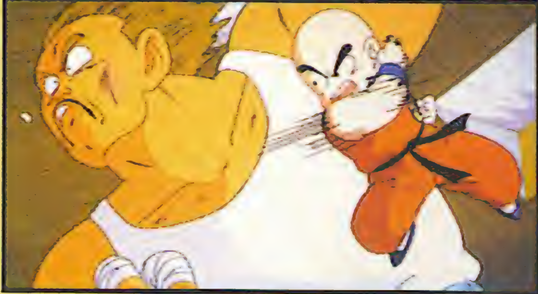








Arriba: Aunque su apariencia hacía pensar otra cosa, SHEN tenía reservada una sorpresa para PICCOLO, ya que era el mismísimo DIOS. *A la derecha:* SON GOKUH tuvo que sufrir lo suyo para derrotar al por entonces conocido como "Príncipe de los demonios". Por suerte, al final lo consiguió.





que demuestra sus poderes alargando su brazo y lanzando una increíble descarga de energía a nuestro pequeño amigo, que se ve obligado a declararse vencido. En cuanto a **Yamcha**, pierde rápidamente ante el misterioso **Shen**, que le demuestra que su inofensivo aspecto no tiene nada que ver con su fuerza real.

Llegan las semifinales. En el combate contra **Ten Shin**, las fuerzas parecen igualadas hasta que **Gokuh** se quita los 100 kg. de sobrepeso que lleva en su ropa... y la lucha se pone interesante. **Ten Shin** también demuestra sus mejores técnicas, la multiplicación y el golpe de sol, pero **Gokuh** ha descubierto sus puntos débiles y acaba con él. La otra semifinal, entre **Piccolo Jr.** y **Shen**, también echa chispas cuando se revela que **Shen** es en realidad **Dios** (disfrazado), pero **Piccolo** al final logra encerrar su esencia en una botella... ¡y se la traga!
Empieza la gran final, entre **Son Gokuh** y **Piccolo**. Las técnicas de lucha convencionales no duran mucho, y ambos empiezan a intercambiar tremendas olas de energía y técnicas increíbles, como la de **Piccolo** aumentando su tamaño cuatro veces... lo que sólo sirve para que **Gokuh** se propulse dentro de su cuerpo y rescate a **Dios** (¡puaj!). El tatami no sobrevive al siguiente asalto, y los dos contrincantes empiezan a hacerse verdadero daño. **Piccolo** inmoviliza a **Gokuh** y se dispone a rematarle, pero con un esfuerzo desesperado, **Gokuh** consigue echarle fuera del tatami, resultando vencedor. Además, **Gokuh** impide que **Dios** acabe con **Piccolo** y le regala una habichuela mágica para no quedarse sin contrincante. Finalmente, **Gokuh** y **Chichi** se van para vivir su vida de recién casados.... ■

ANNABEL ESPADA

¡DOS HISTORIAS INÉDITAS!

• En el manga no se explica el entrenamiento de Gokuh en el Palacio de Kami Sama, pero en el animé sí: los episodios 127 a 132 se los pasa Gokuh aprendiendo a ser "tranquilo como el cielo, rápido como el rayo y fuerte como la montaña", enfrentándose a sí mismo y viajando al pasado. Gokuh se vuelve más inteligente, lo que le permite después vencer a Ten Shin Han fácilmente.

• En el manga, después de esta aventura, empieza inmediatamente la de Raditz, pero en el animé los episodios 149 a 153 son una aventura de Gokuh y Chichi, en la que deben encontrar de nuevo el abanico mágico que pueda apagar el monte Flipan. Uno se pregunta por qué Gyumaoh insiste en vivir en un castillo tan propenso a los incendios... ■



MUNDO DRAGON BALL

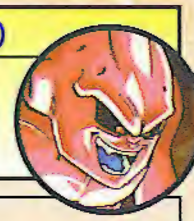
LA GUÍA TEMÁTICA

POR RUY RAMOS

La línea temporal (I)

¿Qué edad tiene SON GOKUH? ¿En qué año se celebró el primer Torneo de las Artes Marciales? Por fin, los hechos más importantes de nuestra saga favorita, ordenados cronológicamente para que puedas consultar aquellas dudas que se te presenten. En este número y en el siguiente, encontrarás las cronologías de DRAGON BALL y DRAGON BALL Z respectivamente. En preparación, DRAGON BALL GT.

Año -5.000.000



El mago BIBIDI crea al MAJIN BOO. El último KAIOH SHIN elimina a BIBIDI y encierra a MAJIN BOO.

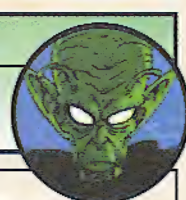
Año 261

Se producen cambios climáticos en el planeta Namek. El hijo de KATATTSU huye hacia la Tierra.

Año 430

Nacimiento de MUTENROSHI.

Año 431



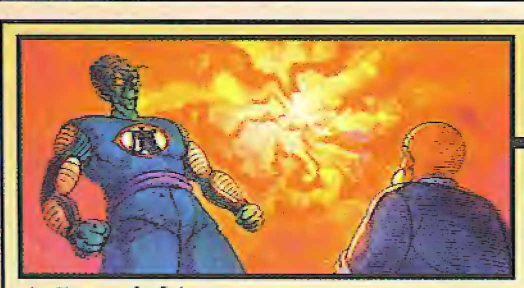
El hijo de KATATTSU se convierte en discípulo del Dios de la Tierra.

Año 448

MUTAITO empieza a entrenar a un MUTENROSHI de 18 años de edad.

Año 459

Nacimiento de TAO PAI PAI.



Año 461

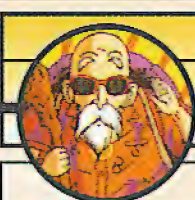
El hijo de KATATTSU se convierte en el nuevo Dios de la Tierra tras dividirse en dos partes. MUTAITO muere después de conseguir encerrar a la parte mala de KATTATSU, PICCOLO, gracias a la técnica MAFUBA.

-5.000.000 | 261 | 430 | 431 | 448 | 459 | 461 | 550 | 553 | 650 | 658 | 662 | 698 | 715 | 720-730

Año 550

Los saiyans descubren una nave espacial procedente del planeta Plant que había caído en su territorio.

Año 553



MUTENROSHI empieza a coleccionar revistas eróticas.

Año 650

El siete de mayo se celebra el primer Torneo de Artes Marciales.

Año 658

Nace SON GOHAN. Más tarde se convertiría en abuelo adoptivo de GOKUH.

Año 662



MR. POPO se da a conocer a KAMI SAMA y se pone a su servicio.

Año 698

Nace TONINJINKA.

Año 720-730

Estalla un periodo de conflictos en el planeta Vegeta que acaba cuando los saiyans aniquilan por completo (o casi) a los tsufurs.



Año 730



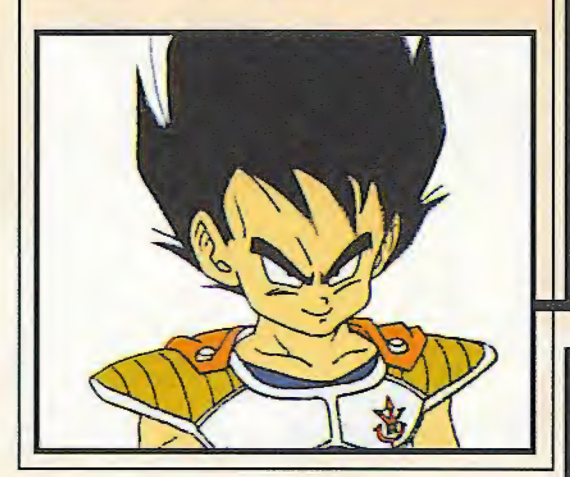
TAO PAI PAI se convierte en asesino profesional.

Año 731 (aprox.)

El pueblo saiyan se alía con el tirano FREEZA, que les suministra naves espaciales de largo recorrido.

Año 732

Nacimiento del príncipe VEGETA.



Año 733

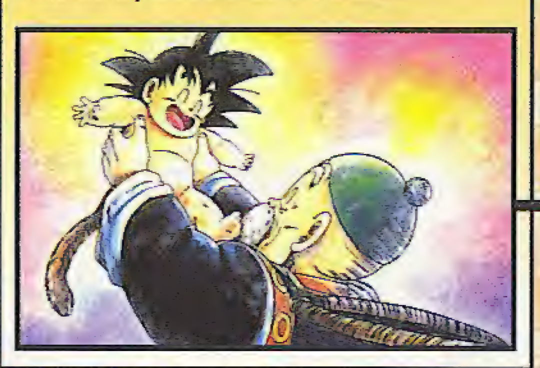
Nacen BULMA, YAMCHA y TEN SHIN HAN.

Año 736

Nacimiento de KUILYN.

Año 737

Nacimiento de KAKAROTTO (SON GOKUH). GOKUH parte del planeta Vegeta camino de la Tierra. FREEZA destruye el planeta Vegeta y a sus habitantes. Nacimiento de CHICHI. El viejo SON GOHAN encuentra a KAKAROTTO y decide llamarle SON GOKUH.



Año 740

Nacimiento de WOOLONG.

Año 747

GOKUH mira a la Luna, se convierte en un simio gigantesco (el efecto ohzaru) y mata a su abuelo adoptivo.

Año 749



(1 de septiembre) GOKUH y BULMA se conocen.
(9 de septiembre) SHENRON es convocado. GOKUH mira la a Luna y se convierte en ohzaru, acabando con los planes del tirano PILAF.
(10 de septiembre) GOKUH y KUILYN se ponen a las órdenes de MUTENROSHI.

Año 750

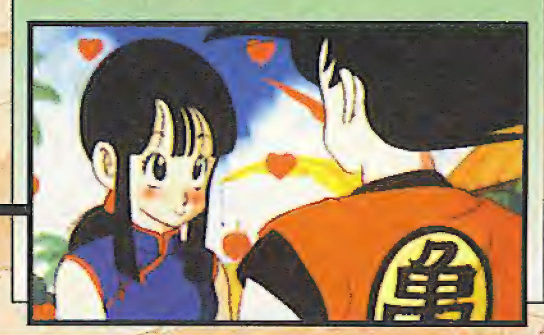
(7 de mayo) JACKIE CHUN derrota a GOKUH en la final del 21er Torneo de Artes Marciales.
(10 de mayo) GOKUH alcanza la cima de la torre de KARIN. (12 de mayo) GOKUH derrota a TAO PAI PAI y acaba con la RED RIBBON ARMY. SHENRON es invocado y revive al indio BORA.

Año 753

(7 de mayo) Comienza el 22º Torneo de Artes Marciales. TEN SHIN HAN es el campeón y GOKUH es finalista. (9 de mayo) GOKUH derrota a PICCOLO DAIMAOH. Nace MA JUNIOR (el futuro PICCOLO). GOKUH sube al palacio de Dios y recibe su entrenamiento durante tres años.

Año 756

(7 de mayo) Comienza el 23er Torneo de Artes Marciales. Un GOKUH de 18 años contrae matrimonio con CHICHI. GOKUH se alza campeón del torneo y MA JUNIOR es finalista.



Carlos Javier Olivares



Color: José Miguel Álvarez


Consigue la fuerza
de Son Gokuh
desayunando
300 g
CEREALES
PMI
ARROZ
CHOCOLATEADO
375 g
CEREALES
PMI
MAIZ AZUCARADO
250 g
CEREALES
PMI
TRIGO MIEL
CEREALES
PMI
Gratis 2 Tattoos
DRAGON
BALL GT

Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡Uff, chicos, no me dais un respiro ni siquiera cuando llega el buen tiempo! Vuestras cartas siguen llegando a cientos a mi casa, y a este paso, creo que ni siquiera voy a poder disfrutar de la segunda parte de mis aventuras en vídeo, que en breve estará a vuestra disposición por gentileza de Manga Films para que las disfrutéis como se merecen. Pero bueno, basta ya de rollo y pasemos a lo más importante de esta revista... que sois vosotros.

• **Marcos Baeza (Zaragoza)** nos ha enviado un carnet del videoclub **GT** que se ha hecho él mismo. ¡Muy bien, **Marcos**! Es genial ver cómo le ponéis imaginación y sois capaces de hacer lo que sea. En cuanto a tus preguntas, vayamos por partes:

1) Muy pronto vas a saber quién es el creador de **Super A-17**, pero por ahora no puedo decirte nada.

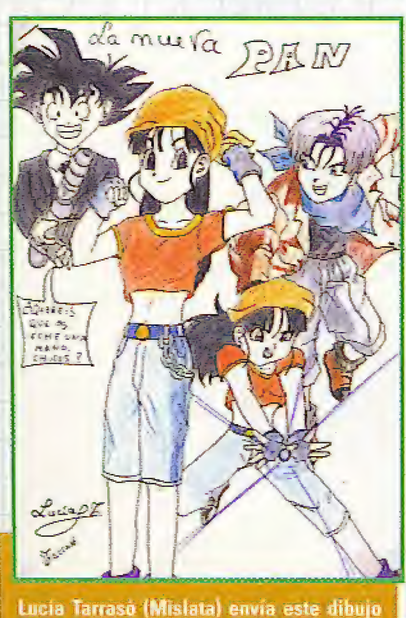
2) El 5º nivel no existe (de momento). La fusión en 4ª de **Gokuh** y **Vegeta** es tan poderosa que podría considerarse otro nivel, pero no lo es propiamente.

3) No sé cuánta fuerza tiene exactamente **Baby**, pero desde luego, la suficiente para que mi familia las pase moradas.

4)Sí que saldrán más pósters de **DBGT**, así que estate al loro.

Y ahí van tus saludos a Rubén, Adrián, Jorge y Yhavé. ¡Nos vemos!

• **Lucía Tarrasó (Mislata)** ha escrito, junto a su amiga **Alejandra**, un relato precioso que podría ser perfectamente el guión de un capítulo de **DBGT**, acompañado de un dibujo que también es muy chulo. La verdad es que vuestra carta me ha gustado mucho, así que espero que me enviéis otra en breve. ¿Ok?



Lucía Tarrasó (Mislata) envía este dibujo tan guay donde me salgo con... ¡18 años!



Marcos Baeza (Zaragoza) ha fabricado este increíble carnet de socio del Videoclub GT. ¿Os atrevéis vosotros a hacer el vuestro?

• **Isaac Montero (Zumalacárregui)** nos rectifica amablemente en lo que él cree que es un error. Dice que el androide **nº 8** no es una creación del **Dr. Gero**, sino del **Profesor Frappe**, que trabajaba para la **Red Ribbon**. Amigo **Isaac**: aunque fue **Frappe** quien sacó la bomba del corazón de **Hatchan**, no era su creador, sino un simple ayudante del **Dr. Gero**. De todos modos, gracias por ayudarnos a mejorar mes a mes. Un abrazo.

• Gracias, **Daniel Martín (Madrid)**, por tus piropos. Cuando se me pase el sofoco, paso a contestar tus dudas:

1) No hay una explicación conocida para justificar el cambio de ropa que sufre mi abuelo al pasar a 4º nivel. Para mí es un misterio.

2) **Piccolo** no es destruido por **Baby**, ya que tiene que cumplir una misión que se conocerá en su momento.

3) **Baby** no se parece a los tsufurs normales porque no lo es: es un androide creado por el **Dr. Mu** a partir de una semilla que contenía la esencia de la raza tsufur. Nos vemos.

• **Ángel Cano (Murcia)** ha enviado un dibujo muy guay de **Janemba** y un par de preguntas que con mucho gusto le contesto. La serie de **DBGT** consta de 64 capítulos, siendo mi abuelo **Gokuh** el más poderoso de todos los personajes buenos que salen en ella. Hasta otra.



Álvaro Peraita (Hinojosa del valle) ha inventado una nueva fusión: Pankuh, mezcla de Gokuh y una servidora.

• Tranquilo, **José Manuel Maestro (Jaén)**, porque aunque A3 tarde todavía un poco en emitirla, nosotros te contaremos en la **Enciclopedia GT** todo lo que te interese sobre nuestra

Abrid paso a los más temibles guerreros... Va a empezar la competición del siglo... Preparaos porque aquí llegan...

LOS 5 MAGNÍFICOS

1	Son Gokuh	35%
2	Vegeta	30%
3	Trunks	18%
4	Pan	10%
5	Gohan	7%

Vegeta sufre un pequeño bajón en la cabeza de la clasificación, mientras que en la cola, la magnífica, inteligente, bella entre las bellas... o sea, yo, **Pan**, avanzo hasta la cuarta posición adelantando a mi papi **Son Gohan**. No está mal... nada mal.

el dibujo del mes



DANIEL GARCÍA (Córdoba), ha dibujado a mi abuelo SON GOKUH en casi todas sus apariencias posibles. ¿Sabéis cuál falta?



MANUEL JOAQUÍN GARCÍA (Leganés) ha dibujado lo nunca visto: VEGETA en 3er nivel.

serie preferida. No tengo todavía noticias sobre cuándo se emitirá **DBGT** a nivel nacional, pero ten por seguro que saldrá en el **Radar** en cuanto se sepa algo. **Boo** no es de la misma raza que **Baby**, ya que este último es un androide de depositario de la esencia de los tsufurs, mientras que **Boo** es un demonio creado por **Bibibi**.

• **Elena Castro (Sevilla)** tiene algunas dudas, como por ejemplo el cambio de nombre que sufren algunos personajes, en el manga o en la serie de televisión de las diferentes cadenas de TV. Mira, **Elena**, cada canal de TV utiliza un equipo de traductores distinto, con lo que, al adaptar la serie al catalán, al castellano, al gallego o al euskera (disculpadme si me dejo alguna lengua), puede haber pequeños (o grandes) cambios. También influye que algunas cadenas traducen directamente del japonés, que es un idioma que permite traducir de forma diferente algunas de sus palabras, mientras que otras adaptan la traducción francesa de la serie. Tu segunda duda es más fácil de responder: en el GT-File 10 no decimos que **Klilyn** sea saiyan, decimos que el carácter bonachón del saiyan **Son Gokuh**, contrasta con el de los ex compañeros monjes de **Klilyn**. No sé si volverán a emitir REENA Y GAUDI, ya que es muy difícil que la cadenas te informen de su programación. En cuanto a lo de los mangas de YAIBA, etc... pregunta en alguna librería especializada en cómics de tu ciudad. Seguramente podrán informarte. Paso tus saludos a la clase de 1º de ESO D de Portaceli.



EDUARDO YANES (St. Cruz de Tenerife) imagina que este sería el resultado del 5º nivel de super saiyan.

• **Ignacio Ramos (Murcia)** no tiene por qué preocuparse: dentro de la Enciclopedia GT vamos a publicar todos los episodios de **DBGT**, incluso los de la 2ª época (como puedes comprobar en este mismo número). El Otaku Pack es un lote de productos compuesto por tarjetas de visita, un block, pegatinas, un calendario, etc... todo ello decorado con motivos de **DBGT**. En breve estará a la venta, así que atento a la sección Radar. Los GT-Files no tienen un número fijo de momento, todo depende de la aceptación que tengan entre vosotros. Tu curiosidad por **Giru** y lo que le pasa en la 2ª época pronto será satisfecha en estas mismas páginas. Un saludo. ■

No olvides escribirme a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan. Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un e-mail a:
revistagt@norma-ed.es

KAME HOUSE

• **David, Óscar y Alberto**
C/ Los Geranios nº 21, Urb. San Miguel - La Orotava (38312 -S/C de Tenerife)
Tienen 12 años y quisieran contactar con fans de **DB** para formar un club e intercambiar cosas.

• **Néstor Nuño Martínez**
C/ Micenas nº 117, Las Rozas (28230-Madrid)
Le gustaría que le escribieran chicos y chicas de 8 a 14 años para mandarles el carnet de su club.

• **Edurne Martínez del Castillo**
C/ Rosalía de Castro nº 18, 4º D (50015-Zaragoza)
Tiene 14 años y le gustaría cartearse con fans de **DB** y de otras series manga.

• **Juan Gallardo Cortés**
C/ Centelles nº 47, Oliva (46780-Valencia)
Quisiera cartearse con fans de **DB** para intercambiar cards, postales, etc...

• **Ramón Farre Cazorla**
C/ Mas Pelliçer nº 16, 3º 3ª
Reus (43204-Tarragona)
Quisiera escribirse con fans de su edad que sean de Reus o Tarragona.

• **Toni Pizà Rosselló**
C/ Vend nº 10, Son Sardina (07120-Baleares)
Desea que le escriban fans de **DB**, **DBZ** y **DBGT** para formar un club de fans.

• **Joaquín Cabo Evans**
Av. Doctor Jiménez Díaz, nº 14 Bloque 1 1ºA (03005-Alicante)
Le gustaría cartearse con fans de **DB**.

Indica en el sobre "KAME HOUSE". ¡Esperamos tus mensajes!



número 6 • abril 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alís, Annabel Espada, Nicole Frank, Manuel Guerrero, Carlos J. Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X. Rebis, Gustavo Torralba, Pedro Vallespín, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Sara Fernández y Martín Garcés
Derechos: Ana García
Jefe de Producción: María Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà y David Llorente
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, Xavi Domènech y Nacho Ontañón
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD



¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos a otra emocionante edición del **Gran Torneo**! ¿Qué tal andamos de memoria? ¿Bien? Pues a ver si sois capaces de contestar a la siguiente pregunta:







¿A qué episodios pertenecen estas imágenes?



¿Ya lo habéis averiguado? Pues enviad vuestras respuestas a:

"El Gran Torneo"
NORMA Editorial
Fluvià, 89. 08019-Barcelona

Antes del 10 de mayo. Entre todos los acertantes se sortearán 10 fantásticos **Juegos de Rol con cartas coleccionables de DBGT**. ¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!

Solución al concurso anterior:
Las respuestas acertadas son las siguientes:
1) **Shonen Jump**, 2) **Paragus**, 3) **Tanton**, 4) **BP4649C2006RS** 5) **Gokuh y Vegeta**, 6) **En 4º nivel** y 7) **Con la técnica llamada *mafuba*.**

LOS GANADORES DEL 5º TORNEO, PREMIADOS CON 3 JUEGOS DE ROL DE DBGT, SON:

Roberto Blázquez (Madrid), **Juan Carlos Blanco** (Medina de Rioseco) y **Carolina e Inés Ortiz** (Sant Feliu de Llobregat). Todos ellos recibirán el premio en su casa.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- En **¿Y si...?**, podrás cambiar la historia de **Dragon Ball**.
- En **WWW.GIRU.GT** te damos las mejores webs sobre Gokuh.
- En **Cara a cara...** ¡Sorpresa a cuatro bandas!
- ...y además, un **PasaGTiempos GIGANTE** de regalo.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO



¡¡COMPLETA TU COLECCIÓN!!

¿Le falta algún artículo de Dragon Ball GT a tu colección? ¿Te perdiste el vídeo nº5? ¿No encontraste el primer Maxi-Poster? No te preocupes, ahora con Dragon Ball GT: La Revista Oficial, puedes pedir los mejores artículos de tu serie favorita de la forma más rápida, cómoda y fiable... ¡y sin moverte de casa!

Fotocopia esta página, rellena las casillas de este formulario con los productos que quieres pedir, escoge la forma de pago y envíanoslo todo en una carta a
NORMA EDITORIAL, C/ FLUVIÀ, 89. 08019 BARCELONA



PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
VÍDEO GT Nº1	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº2	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº3	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº4	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº5	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº6	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº7	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº8	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº9	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº10	1.995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº1	995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº2	995 ptas.		
PORTAFOLIO GT Nº1	1.250 ptas.		
AGENDA GT 1999	995 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº1	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº2	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº3	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº4	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº5	795 ptas.		
EVANGELION ART-BOOK	4.950 ptas.		
		TOTAL	
		GASTOS DE ENVÍO CERTIFICADO	+350 ptas.
		TOTAL	

¡REGALO SORPRESA GT! POR CADA COMPRA SUPERIOR A 5.000 PTAS.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....
Dirección ....
Población ....
Código postal ....
Teléfono ....

FORMA DE PAGO

- ❒ Sellos nuevos de correo
- ❒ Ingreso en Caja Postal Cta: 5.062.225
- ❒ Talón adjunto
- ❒ Giro postal adjunto
- ❒ VISA
- ❒ Master Card
- ❒ Eurocard
- ❒ Eurocheques (mínimo 15.000 ptas.)

Pago con tarjeta

Nº Tarjeta ....
Fecha de caducidad ....
Nombre y apellidos del titular ....
....
DNI ....
Teléfono ....
Firma:



No querrás salir de casa...
2a ÉPOCA
DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
LA SERIE EN VÍDEO
Ya está en video
la continuación de
tu serie favorita...
Dragon Ball GT 11
a la venta a partir
del 28 de abril
Dragon Ball GT 12
a la venta a partir
del 19 de mayo
ANIME VIDEO
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
www.mangafilms.es/dragonballGT